
III Concurso de Comics de Ciencia Ficción por 200 pesos
Año 3
Nº 30
$ 4,90
Top Kids Club
$4,90
Para PCmaníacos
NBA Live 96
en la búsqueda del triple
Trucos para Sega, Family y PC
KABAL
El más rápido del kombate
Posters:
Orchid y Kim Wu, Street Fighter Alpha 2 y Los Rodríguez

La Fuerza
de la Libertad

RAMBO ®

THE FORCE OF FREEDOM

TV

Accesorios: Lanza-cohetes RPG, con acción especial de tiro,
ametralladora M-60, cinturón de balas,
cuchillo de Supervivencia, 2 cuchillos T, con vainas.

LOS HEROES NUNCA MUEREN. RAMBO NO SE RINDE.



Contents

Editorial
Samalús S.A.
Pinto 3574 (1429)
Capital Federal
Tel: 541-8243

Idea original
Julio Miarnau
Editor responsable
Ángeles Miarnau
Director
F. Ariza
Redacción
Victoria Aranda
Arte e Ilustraciones
Marcelo Regalado
Gustavo Regalado
Fotografía
Norberto Gardella
Marketing
Stèphane Le Corguillé
Coordinación general
Daniel Le Corguillé
Fotocromía
P. Castro Fotocromos S.A.
Av. Entre Ríos 1655
Tel:304-3212
Impreso el 1 de octubre de 1996 en los talleres de IPESA (Magallanes 1315 Cap.Fed. TE: 303-2305 al 10)
Distribución Capital y Gran Bs.As.
Ayerbe y Asociados
(E. de Luca 1650 Cap.Fed. TE: 941 7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836)
TE: 304 9377
Colaboradores
Tef-As- Los tres Mosqueteros:
Nicolás, Esteban y Cristian
Corrección
Melanie Le Corrguillé
Archivo
Sebastián Raineri

Nº de propiedad intelectual 375. 521

Las reglas del juego

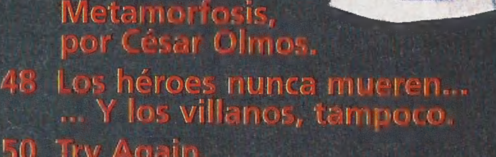
La verdad es que no nos gusta ponernos solemnes...En primer lugar, porque es muy aburrido y en segunda instancia -la verdad sea dicha- es que tampoco tenemos demasiado claro cómo hacerlo. Por eso vamos a tratar de hablar en serio en este espacio, pero sin solemnidad. A esta altura, ustedes se preguntarán: "¿Y al Dire? ¿Qué bicho le picó?". Les contamos: sucede que han llegado a la redacción algunas llamadas poco felices a raíz de nuestros concursos de comics. Al parecer, no a todos los ha dejado contentos nuestra elección. Por un lado, no nos sorprende que así sea porque, cuando hacemos algo y en ese algo pusimos esfuerzo y, encima, el resultado de nuestro laburo nos parece satisfactorio, entonces pensamos que lo que hicimos es lo mejor del mundo. El punto es que no siempre el resto del planeta anche la galaxia coincide con nosotros. ¿Que qué les queremos decir con tantas vueltas? Bien, que cuando uno concursa, tiene que estar dispuesto a aceptar las reglas del juego que implican ganar o también perder. Hay que tenerlo en cuenta cuando se decide correr el riesgo de competir entre muchísima gente que también puso lo mejor de sí misma en enviar su trabajo. O sea y resumiendo: que uno no esté de acuerdo no significa insultar a quienes piensan distinto ni sospechar que el certamen fue "arreglado", porque, lamentablemente, nuestro maravilloso trabajo no les haya parecido tan maravilloso a los demás. En síntesis: se gana y se pierde... casi como cuando jugamos con los video games.

Ustedes dirán ahora: ¿Y? ¿De Top Kids de octubre? ¿Qué? Bueno, por empezar, tenemos un informe súper especial de un juego sobre las Olimpíadas que ya salió para las diferentes consolas. Además de contarles todo acerca del nuevo Megaman X3 que, les aseguramos, les impedirá apartarse del joystick durante un buen rato. Pero los lectores quieren más y Top Kids, entonces, les ofrece el nuevo capítulo del Battlewave -que está más apasionante que nunca-, los tres posters a los que ya los tenemos acostumbrados y cuatro juegos que se vienen en Top News, como para que los agendes para pedírselos a Papá Noel en las próximas fiestas.

Y hay más, claro. Pero para enterarte, no te va a quedar otra que dar vuelta esta página y empezar con la historia de Kabal. Y después, invertir lo que resta de octubre en devorarte toda Top Kids. El Dire.

Game directory

Secciones



KABAL

LA CRIATURA HORRIPILANTE DEL KOMBATE

En el oscuro reino del Outworld, no todos son malvados. No todos sus habitantes se han entregado al poder del Emperador del Más Allá.
Tal es el caso de Kabal, otro de los luchadores de este kombate que tiene el coraje de enfrentarse hasta contra el mismísimo Shao Kahn.



EL ENMASCARADO DEL MK

Cuando uno habla de enmascarados y de kombates, uno habla de Kabal. Los lectores se preguntarán por qué este luchador optó por cubrir total y absolutamente su rostro. Hay dos respuestas para este interrogante. La máscara de Kabal obedece en primer lugar a que sin ella le sería imposible a este luchador respirar en el Outworld. La segunda respuesta es que, según dicen los pocos que alguna vez y por escasos segundos han podido ver su rostro, se debe a que Kabal es terriblemente feo (¿sabían que hay una fatality que se lleva a cabo cuando él se quita la máscara y su enemigo se muere con sólo verle la cara?).
Además de la máscara, Kabal tiene otras características que lo hacen único. Jamás se separa de los ganchos que utiliza como armas y que, a veces, hacen pensar que los mismos son prolongaciones naturales de sus brazos.
Su vestuario, no llama demasiado la atención. Algunos dicen que se debe a que Kabal quiere precisamente pasar desapercibido.

EL ARMAMENTO DE KABAL

Este luchador apela a diferentes armas para derrotar a sus enemigos. Además de sus garfios, posee una bola de fuego que lanza directamente desde su máscara.
Por otro lado, tiene una toma que es una de las más veloces del kombate: el enemigo, se queda mareado con sólo encontrarse junto a él en el momento en que apela a la velocidad y como una ráfaga pasa junto a su oponente.
Además, hace uso de una sierra que él utiliza una vez que el luchador con el cual está kombatiendo se ha desmayado para aniquilarlo definitivamente.
Kombatir con Kabal es un verdadero desafío. ¿Por qué? Porque a entender de los expertos, es uno de los más hábiles y aguerridos luchadores de este kombate.

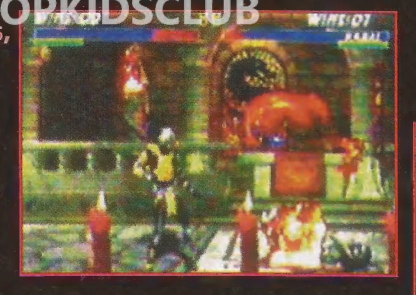


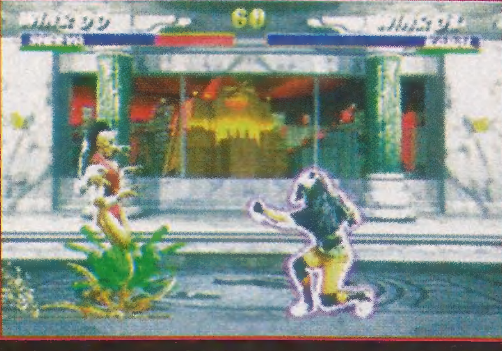
Tomas y movimientos de Kabal



Animality
* Mantené presionado golpe alto y hacé adelante, adelante, abajo, adelante y soltá el botón. Distancia: pegado

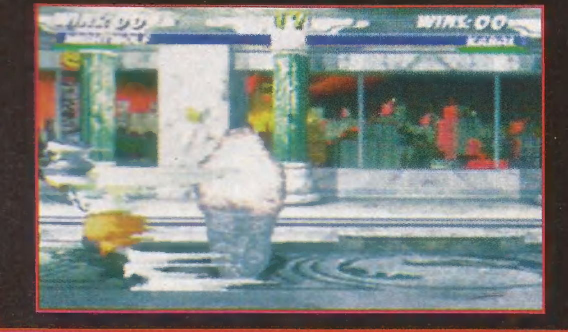
* Bola de fuego: atrás, atrás y piña alta. (También la podés hacer en el aire)
* Sierra: atrás, atrás, atrás y correr.
* Tornado: atrás, adelante más patada baja.





Fatalities:
* Correr, defensa 3 veces y patada alta. Distancia: pegado.
* Abajo, abajo, atrás, adelante más el botón de defensa. Distancia: de 3 a 5 pasos.





Friendship:
Correr, patada baja, correr, correr y arriba. Distancia: de 2 a 12 cuerpos.

Pit 3 Tower Subway:
Defensa, defensa, defensa y patada alta. Distancia: pegado.

Babality:
Correr 3 veces y patada baja. Distancia: cualquiera.



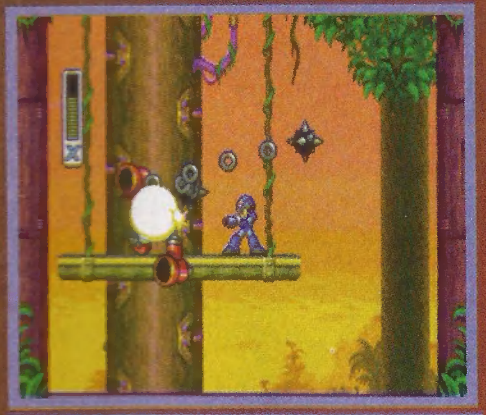
VIDEO GAME DEL MES

Playstation/Saturn

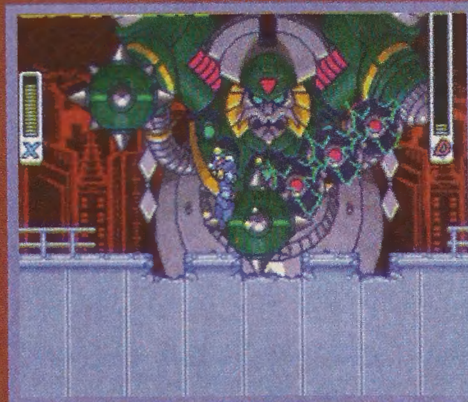


EL REGRESO DE UN GRANDE

Capcom, compañía ampliamente mencionada en estas páginas, ha decidido lanzar una nueva versión de su famosísima y extensa serie de Mega. Hasta ahora, esta empresa se ha dedicado a hacernos conocer más de 10 versiones y secuelas para las consolas Game Boy, SNES y Sega Genesis (de 8 y 16 bits, respectivamente). Hoy, a unos meses de su lanzamiento, el *Megaman X3* se encuentra disponible para los sistemas de 32 bits, Sega Saturn y Sony Playstation. Ustedes se preguntarán, avezados lectores, por qué Capcom ha lanzado al mercado una versión de Megaman ya existente para SNES. La respuesta es que la gente de Capcom ha aprovechado el gran éxito obtenido por este game y lo ha relanzado esta vez con mejores gráficos y secuelas de animaciones que te van a sacar la respiración. Y como si esto fuera poco, ya están programando el *Megaman X4* y el *Megaman 8*.



Este es el poder por el que Megaman destruye a sus enemigos con más facilidad.



Esta es una escena de la versión del Saturn donde nuestro héroe se enfrenta a un robot gigante.

FICHA TECNICA:

Juego: **Megaman X3**

Tipo: **Aventuras**

Memoria: **CD Rom**

Jugadores: **1**

Dificultad: **Alta**

LA EVOLUCIÓN DE MEGAMAN

Para los que no saben de qué van los juegos de Megaman, les contamos que se trata de un personaje mitad humano y mitad robot que lucha contra las fuerzas del mal comandadas, siempre, por un científico loco. La batalla entre estos personajes se desarrolla en pantallas creadas en 2D con sidescrolling, o sea que se mueven horizontalmente.

La época en la que transcurren todos estos hechos es el futuro, aproximadamente el año 2000 (no tan lejos, ¿verdad?), y los gráficos y escenarios dan la idea exacta de lo que uno imagina que será el futuro. Las imágenes muestran colores fríos y maquinarias cibernéticas que te harán recordar una película de Spielberg.

En cuanto al protagonista de este game, te contamos que en esta oportunidad cuenta con un montón de accesorios y poderes nuevos. ¿Querés ejemplos? Te contamos: ahora, Megaman puede trepar por las paredes, correr y cargar un poder que, a su vez, se puede combinar con todas las armas que va ganando en el transcurso del juego y que pertenecen a los robots finales (y malísimos) de cada uno de los niveles.



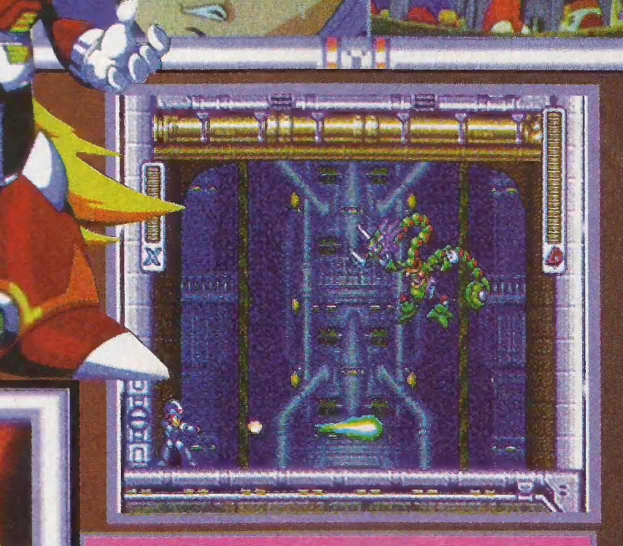
Lo mejor del condado

Pero volvamos a los gráficos, que son alucinantes. Aunque hay que reconocer que se parecen bastante a los de la versión de 16 bits. Claro, hay excepciones. Una de ellas la constituyen los cinemas espectaculares que muestran a los robots con los que lucharás y secuencias en las cuales Megaman pelea y sale airoso de los grandes peligros. Cuando juegues con esta versión, te llamará poderosamente la atención el gran parecido existente entre los dibujos animados y estas secuencias de las que te hablábamos.

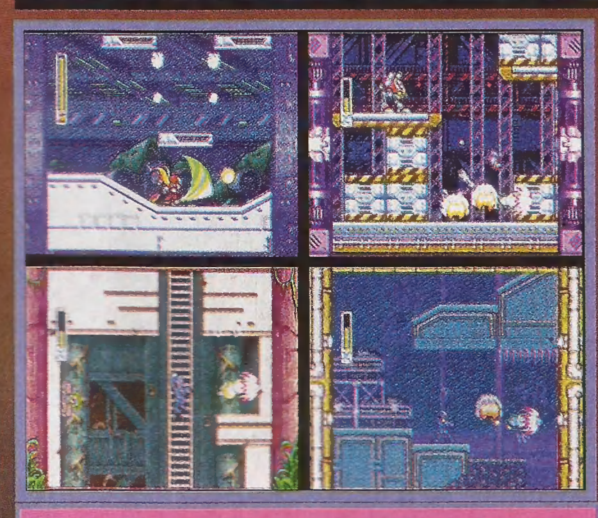
En lo que se refiere al sonido, sí podemos apreciar una notable mejoría. Los efectos auditivos son sorprendentes y la música, aunque sea la clásica de los juegos de Mega, esta vez se escucha mucho mejor. Y si vamos a hablar del control, debemos decirte que también respeta las pautas clásicas de Megaman. Con el pad, manejarás a este personaje hacia los laterales y lo harás subir y bajar escaleras. Luego, tendrás el botón de disparo (el mismo para todas las armas) con el que aniquilarás a tus enemigos presionándolo en reiteradas oportunidades. Si lo mantenés oprimido, podrás cargar un poder mucho más potente al del disparo normal.

En síntesis, *Megaman X3* es un juego completo que dará diversión a todos los gamemaniacos y que resultará fundamental para todos aquellos que siguen desde hace años a este personaje. Nota: atentos, porque en breve aparecerá el *Megaman 8* y, según dicen, se viene con todo.





Este es Megaman enfrentándose a uno de los jefes finales.



Diferentes pantallas como para que te dés una idea del game.



Para algunos, este juego tiene los mejores gráficos del condado.





Buscando triples

Para los fanáticos de los games de deportes y, muy especialmente, para los adictos al básquet con o sin consola, está dedicada esta doble página. Sucede que este mes vamos a hablar de NBA Live ´96, el último juego de básquet creado por Electronic Arts Sports, compañía muy famosa por lanzamientos tales como FIFA ´96 (el game de fútbol del que hablamos anteriormente en versión Playstation), y también del NHL ´96, game que se basa en un deporte excitante si los hay: el hockey sobre hielo.

Esta editora también fue responsable de la producción del antecesor al juego que nos ocupamos en esta oportunidad: el NBA Live ´95 que, en un principio, amagaba ser lo máximo en materia de juegos de básquet realísticos.

Pero el NBA Live ´96 consiguió superar a la primera versión. ¿Por qué? Porque, además de mantener las características básicas y fundamentales del primer NBA, se han incorporado mejoras y se superaron los defectos del torneo ´95 teniendo muy en cuenta la opinión del público.

Comienza el primer cuarto

Uno de los aspectos más cambiados en esta competencia del 96, es la perspectiva que esta vez utiliza la tecnología Virtual Stadium, posibilitando que el gimnasio pueda observarse de hasta 34 ángulos diferentes. Esta

La cámara toma un doble que dan ganas de gritarlo en el partido de Phoenix vs. Chicago.

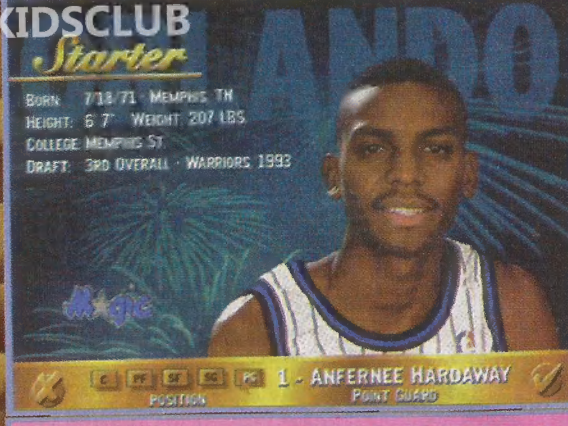
Esta es la pantalla de la repetición de jugada instantánea.

técnica también permite ver toda la acción en forma constante, recreando la emoción televisiva norteamericana.
El NBA Live ´96 te deja jugar en cualquiera de las 29 canchas de básquet oficiales de la liga norteamericana. Todas ellas fueron recreadas en el game muy minuciosamente. Los gráficos que rodean a la cancha, son muy parecidos a la primera versión, aunque los detalles están más cuidados. Las reglas del juego se cumplen en su totalidad, falencia que aparece en otros games de este estilo como el NBA Jam.
En cuanto a los jugadores, te podemos decir que son personalidades de la NBA. Te podemos mencionar a David Robinson, Shaquille O´Neal, Pat Ewing, entre otros. Es muy fácil reconocerlos durante el desarrollo del partido, especialmente ante las tomas en cámara lenta.
Otro punto importante: los equipos. Gracias al realismo que posee este juego, podrás elegir verdaderos equipos de la NBA. De acuerdo con el que selecciones, tendrás que plantear una estrategia, ya que cada uno tiene características individuales. Algunos de los equipos son: Houston Rocket, Orlando Magic, Chicago Bulls, entre otros.

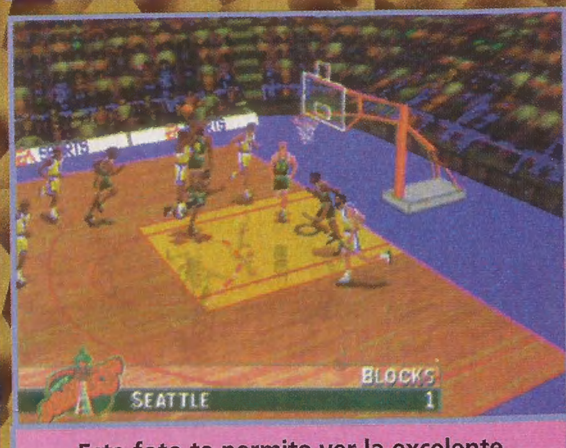


Planificando ataques

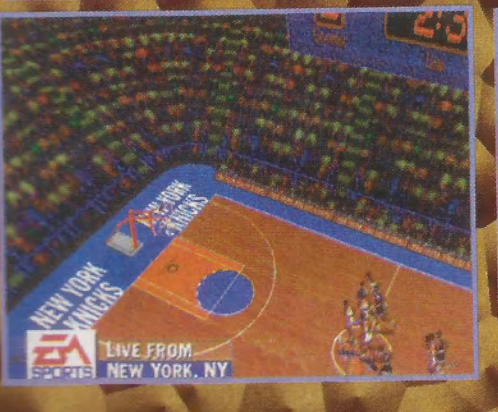
Además de elegir a tu equipo preferido, podrás plantear una estrategia tanto en ataque como en defensa. Para lograr un buen juego, deberemos practicar y entrenar para conseguir el dominio del balón y del partido.
En lo que se refiere al ataque, hay más o menos 20 posiciones distintas. El tipo de jugada que llevemos a cabo va a ser seleccionada por nosotros mismos según nuestra posición ofensiva y la defensa del otro equipo.
La táctica más utilizada es la de movimiento (Motion), que consiste en mantener la pelota en actividad hasta encontrar un hueco y poder convertir. Otra de las efectivas formas de ataque es la de aislamiento, que podrá llevarse a cabo si nuestro equipo posee un jugador estrella. Esto se debe a que esta estrategia se basa en mantener la pelota en actividad para dejar a tu astro en un punto donde mediante una genialidad pueda marcar el triple o el doble. Otro de los detalles incorporados son los efectos de sonido. ¿Un ejemplo? El sonido característico de las zapatillas cuando los jugadores corren en la cancha.
Un párrafo aparte merece la banda sonora de este game, demasiado buena a nuestro entender para un juego de básquet. En síntesis, NBA Live ´96 es un game fundamental para los felices poseedores de una PC y que tienen ganas de divertirse y vivir emociones fuertes.



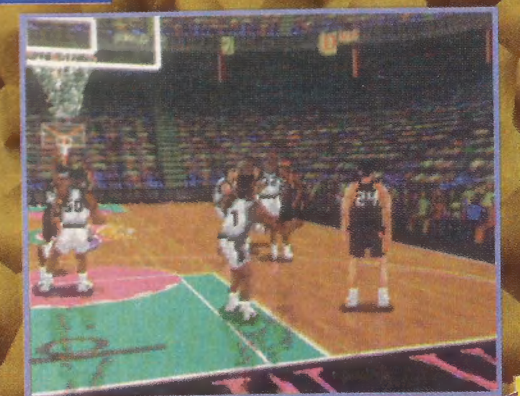
Primer plano de uno de los jugadores de este torneo.



Esta foto te permite ver la excelente calidad gráfica del game.



Un cambio de perspectiva que le da al juego un realismo espectacular.



Aquí se ve cuando los jugadores aguardan un lateral.



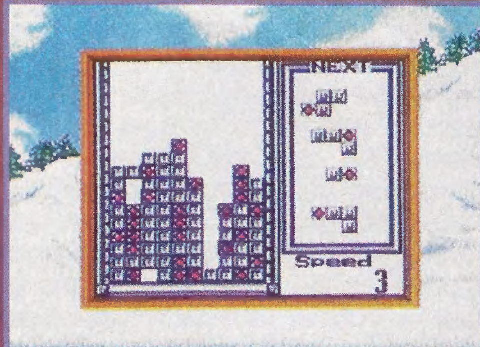
TETRIS BLAST

LA ÚNICA PALABRA QUE SE NOS OCURRE PARA RESUMIR UN GAME COMO *TETRIS BLAST* ES ADICCIÓN. ES UNO DE ESOS JUEGOS QUE SIMPLEMENTE NO SE PUEDEN LARGAR Y QUE BRILLAN, NO POR LA HERMOSURA DE SUS GRÁFICOS, SINO POR LA COMPLEJIDAD E INTELIGENCIA DE SU JUGABILIDAD, QUE ES LO QUE HACE QUE UNO SE QUEDE DESPIERTO MÁS DE LO NORMAL Y QUE NO HAGA LA TAREA O SU TRABAJO (EL TÍPICO "EMPIEZO EN CINCO MINUTITOS, TOTAL, UN MINUTO MÁS, UN MINUTO MENOS..."). Y ESTE GAME ES, PRECISAMENTE, ADICCIÓN PURA. Y EN SU MEDIDA JUSTA...

UNA BOMBA

Blast propone encajar piezas, base del mismísimo Tetris, pero en esta ocasión adhiere bombas a la formación de cada bloque. ¿Suena simple? En base lo es, pero como te imaginarás, encierra más de lo esperado... Claro, hay que seguir haciendo líneas, pero el secreto esta en que ahora tendrás que alinear unas cuantas bombas en cada fila. Una línea que no tenga bomba desaparecerá como normalmente lo hacen en Tetris, pero no hará desaparecer a los bloques amontonados en la pantalla. Aquí es donde entran las explosiones. Estas se producen a razón de tres bloques por bomba, a izquierda y derecha del proyectil. Si conseguís dos o más líneas a la vez la detonaciones se sucederán también en la misma secuencia de tres bloques a ambos lados y en la parte superior e inferior.

Reuniendo cuatro de los explosivos (esto es dos arriba y dos abajo) lo que se obtiene es una "megabomba". Si hacés coincidir la desaparición de una línea con este TNT el !BOOM! se va a escuchar hasta Tierra del Fuego. Y, entre nosotros, un consejito: si querés volverte todo un experto del Blast, tenés que trabajar siempre con el siguiente objetivo: librar la pantalla de las fichas, y esto solo se consigue con la explosiones, así que ya sabes: a formar megas.



Aquí podés apreciar las variantes en el marco para tu Super Game Boy.

INTELIGENCIA + HABILIDAD = ÉXITO

Parece una ecuación simple, pero nada es sencillo en el mundo Blast. Sabelo, esto se trata de tenerte al límite nivel tras nivel, bloque tras bloque. Otro consejo, acordate de practicar (ya van dos, ¿somos buenos o qué?). Un buen lugar para hacer

FICHA TECNICA:

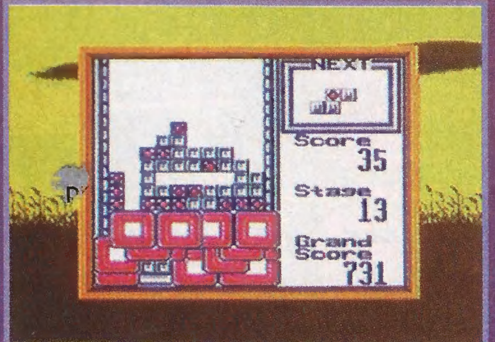
JUEGO: Tetris Blast

Tipo: Aventuras

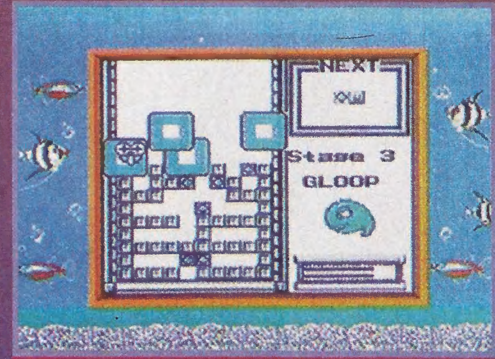
Sistema: GAME BOY

Jugadores: 1

Dificultad: Media



Preparate porque hay una gran cantidad de cambios que te pueden confundir.



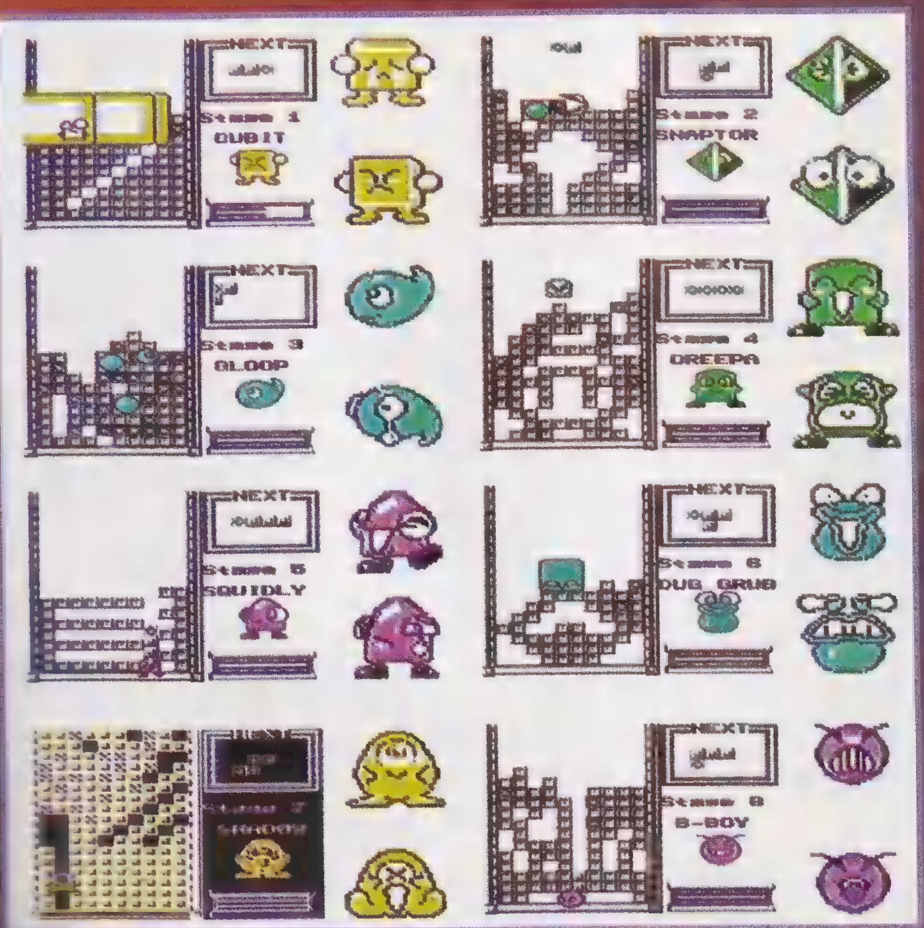
¡Cuidado! ¡Qué los peces no te desconcentren!



Estamos en plena explosión de una mega bomba.

justamente eso es en el modo de entrenamiento, donde vos llegás a elegir la velocidad con que descienden las piezas y además sabés con bastante anticipación que ficha va a bajar. Una vez que seas un master en este área es momento de pasar al modo de concurso. Acá va de niveles a superar, y se agrega la opción de Password al estofado. Hay 100 piezas en juego y te las tenés que arreglar para dejar cero en la pantalla con el menor numero de bloques. Más fácil decirlo que hacerlo, ya que si te pasa de la raya, a empezar de nuevo. Pero el modo más copado de todos es, quizás, el de lucha, donde no solo se trata de batallar contra los bloques de turno, sino que también tendrás que hacer frente a un personaje inteligente y embaucador que hace y deshace a su antojo.

En el área gráfica no hay mucho que decir (¿cómo se califica un game en el que caen cuadrados en una pantalla vacía?), pero sin embargo creemos que merece especial mención el tratado de los bordes en el Super GameBoy. Las explosiones son decentes, y lo demás hace lo que tiene que hacer... El sonido es un aspecto que tenemos que mencionar. Es realmente muy bueno. Se permite algún que otro lujo asiático en los efectos y es en todo momento entretenido, variado y simpático. La jugabilidad: de 10. El punto de dificultad justo, los planteamientos claros. Sin duda la chispa que mete al Tetris en el siglo XXI.



En este cuadro, podés apreciar los contrincantes del modo de lucha.

En resumen

No te preguntes más si necesitás un nuevo Tetris. Es obvio que tenés que actualizar tu vieja (¿y por que no eterna?) afición por este mundo geométrico. Esta nueva versión contiene el suficiente numero de novedades como para convencer al usuario de toda la vida , y de paso atraer al nuevo. Así que ya sabes: vos, del otro lado, con tu GameBoy en tu armario, olvidado (me salió una rima). Hacete el favor y adquirilo. Es imprescindible.
, se trata de un juego que ya es leyenda. Es simplemente fantástico, nuevo en concepto y tan, pero tan bien llevado a cabo, que lo único que podemos hacer es preguntarnos cómo piensa superarlo la gente de Sega. Pero una imagen dice más que mil palabras y sólo viéndolo podrás entender, porque es una verdadera experiencia.



TOP RANKING



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	MARIO RPG	IGUAL
2	FINAL FIGHT 3	SUBE
3	KEN GRIFFEY JR´S WINNING RUN	BAJA
4	EARTHWORM JIM 2	IGUAL
5	TOY STORY	BAJA
6	REVOLUTION X	SUBE
7	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	SUBE
8	WILD GUNS	BAJA
9	MORTAL KOMBAT 3	IGUAL
10	TETRIS ATTACK	ENTRA

SONY PLAYSTATION



1	CRASH BANDICOOT	[illegible]
2	RESIDENT EVIL	IGUAL
3	TOH SHIN DEN 2	BAJA
4	X-MEN	IGUAL
5	TEKKEN 2	BA[illegible]

GAMEBOY

1	OLYMPIC SUMMER GAMES	SUBE
2	TOY STORY	BAJA
3	KIRBY´S BLOCK BALL	IGUAL
4	TETRIS ATTACK	ENTRA
5	KILLER INSTINCT	BAJA



MEGA

1	MORTAL KOMBAT 3	IGUAL
2	POCAHONTAS	SUBE
3	EARTHWORM JIM 2	BAJA
4	MICRO MACHINES 2	SUBE
5	PGA GOLF TOUR 3	BAJA

GAME GEAR

1	POWER RANGERS 2	IGUAL
2	BATMAN FOREVER	SUBE
3	BUGS BUNNY IN THE DOUBLE TROUBLE	SUBE
4	RETURN OF THE JEDI	IGUAL
5	VIRTUA FIGHTER	ENTRA

PC

1	COMMAND AND CONQUER RED ALERT	IGUAL
2	ESCUELA DE PILOTOS	ENTRA
3	BAD MOJO	IGUAL
4	FORMULA 1	ENTRA
5	CHRONICLES OF THE SWORD	IGUAL







3 DO

1	CYBERDILLO	[illegible]
2	PO ED	SUBE
3	FLYING NIGHTMARES	IGUAL
4	WING COMMANDER 3	BAJA
5	MORTAL KOMBAT II	BAJA

SEGA SATURN

1	NIGHTS	ENTRA
2	MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE	BAJA
3	X-MEN	BAJA
4	SEGA RALLY	SUBE
5	EURO '96	BAJA

Ranking Latino

1	PIEL MORENA THALIA	ENTRA
2	DAIANA RICKY MARTIN Y PAUL ANKA	ENTRA
3	ME QUEDO CONTIGO LOS CHUNGUITOS	ENTRA
4	DAME LUIS MIGUEL	ENTRA
5	LA VENTANITA SOMBRAS	ENTRA

Ranking Internacional

1	YOU LEARN ALLANIS MORRISET	IGUAL
2	HERO OF THE DAY METALLICA	ENTRA
3	SALVATION THE CRANBERRIES	IGUAL
4	TORNADO OF SOULS MEGADETH	IGUAL
5	ROCANROL TODA LA NOCHE KISS	IGUAL

Ranking Nacional

1	DAR ES DAR FITO PÁEZ	SUBE
2	EL NUEVO CAMINO DEL HOMBRE ANIMAL	ENTRA
3	MARIPOSA PONTIAC PATRICIO REY Y LOS REDONDITOS DE RICOTA	
4	WELCOME TO THE JAGUAR HOUSE ILLYA KURIAKY AND THE VALDERRAMAS	SUBE
5	EL CENTAURO LOS RATONES PARANOICOS	ENTRA



Hexen Beyond Heretic

PC



Nos encontramos frente a una misteriosa puerta. El desafío es abrirla.



Aquí podemos apreciar a uno de nuestros enemigos y al arma de rayos.

ANTICIPANDO EL QUAKE

ID Software, famosa editora por la creación de los juegos Doom, presenta esta vez el Hexen para que los fanáticos seguidores de este tipo de games experimenten algo de lo que después apareció en su última creación, el Quake.

El estilo tanto de Quake como el de Hexen Beyond Heretic, es en primera persona y se basa en eliminar enemigos a lo largo de gigantescos laberintos tridimensionales.

Hexen Beyond Heretic es la secuela del Hexen en la cual los gráficos, sonidos y personajes son exactamente iguales. ¿Qué es lo nuevo?, se preguntarán ustedes entonces. Pues bien, la renovación del game está dada por los laberintos y niveles donde la compañía innovó por completo.

UN MUNDO MEDIEVAL

La ambientación nos remonta a la Edad Media. Los gráficos reproducen fielmente castillos, armaduras, mazmorras y todo lo que caracterizó a este período de la historia. Sin embargo, nuestros enemigos no serán románticos caballeros medievales. Por el contrario, ellos -por darte un ejemplo- son monstruos con dos cabezas y criaturas espantosas que tratarán de hacerte perder la vida en todos los niveles.

Las armas con las que contamos son tan extrañas como todo el juego. Primero, tenemos dos lanzadores de rayos, piezas que se asemejan a las piedras preciosas engarzadas y de las cuales se emanan rayos verdaderamente letales.

También tenemos una especie de espada luminosa o incandescente, una masa, un puño repleto de pinches y, además, la facultad de arrojar magia con las manos. Esa es la buena noticia. La mala es que las armas con las que nos atacan las bestias son muy parecidas a las nuestras.

Antes de comenzar el juego, podrás elegir entre 3 personajes. Un guerrero, un clérigo y un mago. Este trío posee distintas habilidades en mayores y menores proporciones. Mejor te lo explicamos con un ejemplo. El guerrero tiene más potencia y armadura que el mago, pero este último tiene mayores poderes mágicos que el primero.

DIVERSIÓN ASEGURADA

Y pasemos a la parte técnica. Los gráficos son un poco mejores que los del Doom 2, pero igualmente el juego que marcará la tercer generación de este estilo de game es el Quake del que te hablamos unas líneas atrás.

El sonido encaja perfectamente con la ambientación. Los efectos consisten en reproducir fielmente el sonido de un choque de espadas, explosiones de magia, etc. La violencia del Doom se encuentra aumentada al doble en este game, ya que, además de los enemigos, hay otros elementos de la pantalla que pueden llegar a lastimarte o matarte.

No queremos adelantarte más: lo único que podemos agregar es que, con Hexen Beyond Heretic, vamos a tener horas y horas de diversión asegurada.



Estos son el mago, el guerrero y el clérigo que podrás seleccionar.



Estamos utilizando una de las armas de rayos del game



Aquí se ve la espada incandescente de la que te hablamos



Desde la incorporación de las tres dimensiones a los juegos de lucha, muchas compañías han estado intentando [illegible] un game que defina este nuevo género. La batalla entre las empresas Sega y Namco en los videos ha influido en la gran habilidad de ambas para crear productos innovadores buscando vencerse la una a la otra con cada mejora de hardware y software.

Pero recientemente, con la llegada de sistemas de 32-bits, esta batalla incesante ha pasado al plano hogareño. El inicio de este enfrentamiento comenzó cuando en 1994 ambas compañías lanzaron sus productos (Sega con Virtua Fighter para el Saturn y Namco con Tekken para el Playstation), ambos programados en un tiempo récord. Y aunque el favorito "sentimental" terminó siendo el de Sega (en gran parte por la adoración de los japoneses por la versión de arcades), la belleza técnica que es Tekken pronto convirtió a la lucha en una entre mecanismos de jugabilidad contra el potencial del Playstation. Y la noticia de la inminente salida del VF2 para el Saturn hizo que Namco entendiera que una versión hogareña de Tekken no sea suficiente...

Y el hecho es que [illegible] del game Tekken 2 es, [illegible] uno de los mejores juegos de lucha [illegible] en comparación con el [illegible] quedaron corto con respecto a la versión hogareña.

[illegible] Namco lo preparó meticulosamente como un reflejo de lo que se ve en las salas, pero fue [illegible], expandiendo en [illegible] mecanismos de [illegible], incluyen [illegible] para los [illegible] se pueden [illegible] de luz, la [illegible] fluida [illegible] 60 fps de animación y el resultado de la técnica Motion Capture sobre los movimientos de los [illegible]. La música es igualmente [illegible] de una empresa como Namco. Los efectos de sonido realmente se hacen [illegible] en el medio del campo de batalla. El game [illegible] que en un punto te da la oportunidad de elegir entre 25 jugadores, y en esta versión hogareña tiene innumerables estilos de juego. Pero como en todo gran juego, no se trata simplemente de saber como hacer tomas para derrotar al contrincante. Es mucho más que eso. Hay algo que [illegible] se encuentra en los games de lucha hoy en día, y eso es técnica.

La verdad es que si se tiene un Playst[illegible] p[illegible] juego en [illegible] sacrilegio. No sólo exprime [illegible] el [illegible] del [illegible]tema, sino que también [illegible] de [illegible]. El [illegible] es [illegible] [illegible]lata[illegible]ible

Esta son algunas de las escenitas que te esperan... como para que te des una idea de qué va el juego...

Street Fighter Zero 2
SNES

Como verás, los gráficos y los efectos son excelentes.

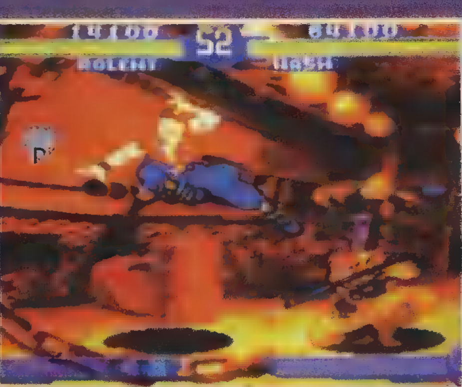
Aquí vemos a Chun-Li hacien-do la toma Spill Kick.

A esta altura, sería apropiado relacionar al Super Nintendo con la leyenda del Ave Fénix. Para aquellos que desconozcan esta historia, les contamos que el Ave Fénix tenía la habilidad de retornar de sus cenizas una vez muerto. Bueno, el hecho es que el SNES ha logrado justamente eso. Y a las pruebas nos remitimos.

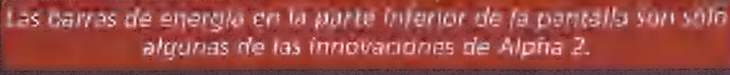
Si sos un seguidor de nuestra revista, puede ser que hayas leído en Top Secret acerca de rumores de una versión de 16-bits de la primera versión de Alpha. Bueno, pues resulta que las mentes de Capcom decidieron trasladar al SNES directamente la segunda versión. Pero esto no termina aquí. Hemos oído de parte de Capcom que esta no será una conversión íntegra del game lanzado por la empresa para los arcades, sino más bien una mezcla entre los dos Alphas editados en las recreativas.

Bueno, también tenemos la posibilidad de desmentir las versiones que indicaban que este cartucho tendrá 48 Megas (una cifra desorbitante), sino que nos confirmaron que poseerá la razonable suma de 32. Claro que el tema no es tan simple tampoco. El game incluirá el chip S-DD1 que permitirá comprimir datos en tiempo real a gran velocidad, haciendo de este milagro una realidad.

Pero ojo. Esta es una conversión que no será intacta, por razones obvias. Tendrá el look de dibujos animados de las versiones de arcade pero con menos definición y colores. Pero no te desesperes, pues hay buenas noticias. Según nos dicen, la animación de los personajes estará casi intacta. La cantidad de personajes es un misterio. Hay quienes dicen 18 (13 del primer Alpha y los demás de la segunda versión), y hay quienes apuestan por 10. Los escenarios mantienen el grado de detalle y grandiosidad de la versión de los arcades pero con un look más acorde a las limitaciones técnicas del sistema y con la cantidad de memoria disponible en el cartucho. No obstante te aseguramos que se ve todo sumamente impresionante, hasta el punto del asombro. Como muchos de ustedes ya saben, este game se lleva a cabo años antes que el primer game Street Fighter, lo que hace que todos los luchadores se vean más jóvenes. Basta con echar una mirada a Ryu o Ken. Las tomas están mejoradas y hay una serie de innovaciones en el área de la jugabilidad que te explicaremos en el momento de mostrarte este cartuchito más a fondo. Es un hecho, los milagros existen.

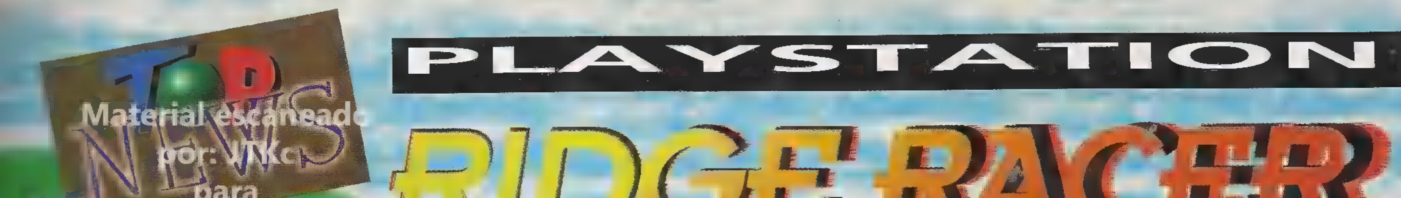






Las barras de energía en la parte inferior de la pantalla son sólo algunas de las innovaciones de Alpha 2.

Ante ustedes, Sakura, una de las nuevas caras femeninas de SF Alpha 2.



RIDGE RACER REVOLUTION

La foto muestra como todo está absolutamente cronometrado.

La pista da vértigo de sólo verla.

El game de carreras Ridge Racer se ha consagrado en la historia, no sólo por las grandes sumas de dinero que ha recaudado tanto en el arcade como en la venta a sistemas hogareños, sino también porque es uno de los mejores juegos de su estilo. Fue sin duda la prueba de la superioridad técnica de la PlayStation sobre el Saturn al comienzo de esta lucha por la supremacía en los 32 bits, con mayor cantidad de polígonos [illegible] por segundo.

Ridge Racer Revolution, la secuela para el hogar de Ridge Racer, finalmente se abre paso en estas pampas. Y esta vez viene con más de todo. Para empezar, hay más de una docena de autos diferentes para seleccionar, así como también seis pistas entre las cuales quemar llantas (y si se considera el truco espejo, el número sube a doce). Todos los autos tienen diferentes características en cuanto a performance, así que vas a tener que seleccionar el tipo de ruedas que mejor se apegue a tu estilo de manejo. Las pistas están catalogadas como Novice, Advanced y Expert, todas ellas con un diseño increíble que permite a los poco y muy experimentados jugadores adaptarse y mejorar. Se puede entrar a Full Race, Time Trial o Free Lap. El control es el ya clásico estilo Ridge- o aprendés como doblar cerrado o te hacés un maestro en los cambios y los frenos y rezás para no chocarte.

En el área gráfica, Ridge RR simplemente deja a su antecesor en la línea de salida. Sigue moviéndose a 30 fps, lo que está bien, pero lo que lo hace tanto mejor es que hay mucho más para ver: increíbles escenas montañosas, edificios de todo tipo y hasta palmeras, son sólo algunos de los [illegible] de este viaje gráfico. Ojo, hay pop-up, pero es menos que la primera versión, debido al uso de curvas para ocultar la aparición de los objetos.

Los autos están muy bien construidos y tienen gran variedad de colores, así como también mapeados de los personajes famosos de Namco. Pero lo que merece especial mención en el game es el sonido. Para los que conozcan las melodías del original, estarán contentos en enterarse de que fueron mejoradas muchísimo. Estamos hablando de mucha melodía Tecno, que hace que tus venas hiervan al tiempo que corrés.

Eso es casi todo lo que hay que decir. RRR es fácil de jugar, muy adictivo y una gran experiencia cuando uno se mete realmente en el game. No hay nada negativo digno de comentario, ya que el game hace simplemente lo que se supone que debe hacer. Y vaya que lo hace bien.







TOP QUESTIONS

La consulta puede ser acerca de tal o cual truco o puede reflejar el interés por tal o
adelanto. Puede basarse sobre cualquier consola y.... Bueno, vos ya sabés: cualquier
la duda, la respuesta está aquí, en Top Questions. Como siempre, te recordamos que
que tu duda encuentre solución debés remitirnos tu consulta a Pinto 3574 (1429), Ca

Pregunta

Queridos amigos de ***Top Kids:***
Me llamo Axel y soy re fana de la revista y siempre la compro. Quisiera los siguientes trucos del ***MK 3****.*
1) Cómo pelear contra Rayden
2) Cuando quiero hacer la fatality de Cyrax que lo corta todo nunca me sale. ¿Qué pasa?
3) ¿Cómo se hace la fatality de Sektor?
4) ¿Cómo se hacen las animalities y friendships de Kabal, Sektor, Cyrax y Sub Zero?
Axel Félix Heis
Villa Ballester

Respuestas

Nos alegra que seas un fana, pero, por sobre todo y para ser sinceros, nos alegra que también compres ***Top Kids*** *todos los meses. Ahora, las respuestas.*
1) No se puede pelear contra Rayden.
2) No sabemos qué pasará, pero suponemos que quizás no sabés cómo se hace. Por las dudas, ahí va el truco: abajo, abajo, arriba, abajo y piña alta. Cualquier distancia.
3) La fatality de Sektor se hace presionando piña baja, correr 2 veces y bloqueo. Distancia: 2 pasos.
4) La de Kabal, fijate en las primeras páginas de la revista. Las otras son las siguientes:
Sektor animality: adelante, adelante, adelante, abajo, arriba. Distancia: pegado. La friendship de este personaje se hace apretando correr 3 veces, abajo más correr. A cualquier distancia.
Cyrax animality: mantené defensa y hacé arriba, arriba, abajo, abajo y soltá defensa. Distancia: pegado. Friendship: correr 3 veces, arriba más correr.
Sub Zero animality: adelante, arriba, arriba. Distancia: pegado. Friendship: patada baja, correr, correr, arriba. Distancia: cualquiera.

Pregunta

Queridos amigos de ***Top Kids:***
Me llamo Cristian y quisiera hacerles unas preguntas sobre el MK 3.
1) ¿Cómo se hace la fatality de Kano que te quema con un rayo? ¿Y su animality?
2) Quisiera saber las fatalities de Stryker, Nightwolf y la animality de Kung Lao.
La revista está muy buena y espero que me contesten.
Cristian Gonzalo Saverino
Del Viso

Respuesta

Sorry por el atraso, pero ésta es una de l... secciones más requeridas de la revista y por eso nunca podemos ponernos al día. Ahora, lo que te interesa:
1)De buenos que somos, te damos las dos. La primera, presioná piña baja, bloqueo, bloqueo y patada alta. Calculá cuatro pasos. La segunda se hace manteniendo piña ba... adelante, adelante, abajo, abajo y soltá. Distancia: pegado. En cuanto a la animality, se hace manteniendo piña alta y apretando 3 veces bloqueo.
2) No te damos la de Stryker porque salió e... número pasado. En cuanto a la de Nigthwolf, te decimos que una de ellas es: atrás, atrás, abajo y piña alta. Distancia: pegado. La animality de Kung Lao se realiza apretando correr, correr, correr y bloqueo.

Pregunta

Querida ***Top Kids:***
Hola, soy Sebastián y ésta es la segunda carta que mando. ¿El motivo? Se me presentaron estas preguntas:
1) ¿Cuánto salen aproximadamente el Saturn y el Nintendo 64?



2) ¿Cuándo saldrá el **MK 3 Ultimate** para Mega?
3) Si sale para Mega, ¿cómo hago para jugar con Ermac, Jade, Scorpion y Reptile?
4) ¿Cómo se hacen las fatalities de Jade y Scorpion en el MK 3 Ultimate de Mega?
5) ¿Qué juegos me recomendarían para PC, Playstation, Saturn, Mega y Nintendo 64?
Su revista es de lo mejor y las tengo todas.
Sebastián Robles, Capital Federal.

Respuesta

Gracias por lo que decís de **Top Kids**. *Ahora, vamos directo al grano, porque, como decimos siempre, hay muchas preguntas y los diagramadores son más tiranos que el tiempo en la televisión.*
1) El N 64 sale 570 $, y creemos que el Saturn andará por el mismo precio. Aunque ante la aparición de esta nueva máquina, es probable que baje su costo.
2) Saldrá aproximadamente para Navidad. Tal vez, unas semanas antes.
3) Jade, Scorpion y Reptile (al igual que Kitana) ya vienen para elegir como personajes normales. En cuanto a Ermac, Human Smoke, Rain, Mileena, Old Sub Zero y Noob Saibot, son personajes ocultos que habrá que hacer algún truco para elegirlos.
4) Aún no podemos darte esta respuesta porque nadie ha podido jugarlo. Aunque sí tenemos -y ya dimos- las de los arcades.
5) Si tenés que elegir un simulador, te recomendamos **Escuela de Pilotos** *(lo dimos el mes pasado en la revista). Si te copás con la estrategia, no podés dejar de tener* **Command & Conquer** *o su secuela -ya a punto de salir- C&C Red alert. Para Playstation, el* **Formula One (F1)** *y el* **Crash Bandicoot**. *De todas formas, leé las secciones de este número donde te damos más sugerencias.*
En cuanto a Mega, lo mejor para nosotros son los **Sonics**, *el MK3 y el* **Fifa ´96**. *Para Saturn, te recomendamos el* **Virtua Fighter 2**, *el MK 3 Ultimate y el* **Nights**. *Por lo de Nintendo 64, te recomendamos leer el informe de La Sombra de este número.*

Pregunta

Me llamo Francisco y quiero hacerles unas preguntas.
Les explico. En la final del **Earthworm Jim II** hay 3 pruebas en las que caen pelotas. En la tercera, cuando logro llegar, hay una puerta que no puedo abrir, ¿qué hago?
Además, quiero saber algunos trucos sobre el salteo de nivel, vidas extras, continues y balas.
Por favor, mándenlo en la próxima revista (Para Mega)
Francisco Rubén Cerra Laguna Paiva, Pcia. de Santa Fe

Respuesta

Como dijimos antes, Top Questions es una de las secciones más requeridas de la revista. Por eso hay que esperar turno para las respuestas. Finalmente, tu día ha llegado y aquí están, éstos son.
Cuando jugás la carrera contra Psy-Cow, tenés que tratar de llegar a la puerta antes que él. Si no lo hacés así, no pasás.
En cuanto a los trucos, suponemos que tenés el número pasado de **Top Kids**, *donde dedicamos a Earthworm Jim II un párrafo con sus secretos.*

Pregunta

Hola. ¿Cómo están? Les cuento que me llamo Fabricio, tengo 9 años y vivo en Puerto Deseado. Les quería comentar un truco que me salió de Sega por casualidad. Sucede que Shang Tsung se convierte en Smoke. Lo que hay que hacer para lograrlo es presionar atrás, atrás y A.
Ahora quería hacerles algunas preguntas. Por ejemplo:
1) ¿Qué diferencia tiene el MK 3 con el MK 3 Ultimate?.
2) ¿Por qué la revista ya no trae los muñecos?
Me despido de ustedes esperando que me contesten y publiquen mi carta.
Fabricio O. Carbone Puerto Deseado, Chubut

Respuesta

Buenísimo lo del truco y por eso lo publicamos. Ahora, todo lo que a vos te interesa saber.
1) Las diferencias entre el MK 3 y el MK 3

TOP QUESTIONS

Ultimate son muchas. Te vamos a mencionar las más destacadas. Por ejemplo, los nuevos personajes (Kitana, Mileena, Ermac, Sub Zero viejo, etc). Además, el Ultimate tiene nuevas pantallas, más Kombat Kodes y algunos personajes viejos (Kano o Stryker, por ejemplo) tienen nuevas tomas.
2) Lo explicamos cuando bajamos el precio de la revista. Si seguían saliendo los muñecos, no podíamos poner nuestro precio de tapa a 4,90$. Preferimos privilegiar la revista al muñeco. Saludos a todo Chubut.

Pregunta

Hola. Me llamo Pablo, tengo 12 años y los quería felicitar por la revista que está buenísima. Tengo algunas preguntas que hacerles.
1) Me han contado que ha salido el ***Street Fighter Zero 2*** *para Arcade. ¿Me podrían decir cuándo y cuánto costará para Sega?*
2) ¿Cómo se hace el truco para saltar de nivel en el Earthworm Jim 2?
3) ¿Cuántos bits tiene el SNES?
Me despido diciéndoles un truco del MK 3 que descubrió un amigo. Si hacés defensa y arriba, arriba, arriba y después correr, Smoke desaparece, al igual que Reptile en el ***MK 2****. Espero que publiquen mi carta.*
Pablo Maradona, Villa Nueva, Mendoza

Respuesta

Gracias por el truco que, seguro, les va a copar a todos los demás lectores. ¿Respuestas? Ahí van:
1) Es cierto. Y está muy bueno. Posee nuevos personajes y nuevos combos. Saldrá para Sega (es casi seguro) para fin de año. El precio, sorry, pero no lo sabemos, ya que no depende de nosotros.
2) El truco para saltear de nivel lo encontrás en la revista del mes pasado.
3) El SNES tiene 16 bits.

Pregunta

Hola. Me llamo Pablo y les escribo para preguntarles cómo sacar a Motaro y a Shao Kahn para SNES. Por favor, contéstenme, que no me compré el número de marzo. También quería preguntarles cuándo sale el MK 3 Ultimate para SNES y Sega. Muchos saludos.
Pablo Hernán Aquino, Capital Federal

Respuesta

Para sacar a Motaro y a Shao Kahn tenés que activarlos. ¿Cómo? Mediante unas opciones secretas que aparecen en la pantalla de Option y Start. Las sacás haciendo: Kool Stuff: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, A, B, A. Scott´s Menu: apretá X, B, A, Y, arriba, izquierda, abajo, derecha, abajo. Koller Stuff: apretá Select, A, B, derecha, izquierda, abajo dos veces y arriba dos veces. En esas opciones, encontrarás algunas que dicen Motaro anable y off. Tu misión es ponerlo en on. Lo mismo con Shao Kahn y las demás opciones nuevas. En cuanto a la otra pregunta, lo dijimos antes: para las fiestas.

Pregunta

Hola. Me llamo Marcos, tengo 12 años y les comento que la revista está re buena. Además, quisiera hacerles algunas preguntas.
1) ¿Cómo se elige a Motaro en el MK 3 para SNES?
2) ¿Hay opciones secretas como el Cheat, Secret, etc. de Mega para SNES? Si hay, quisiera conocerlas.
3) ¿Cuándo va a salir el MK 3 Ultimate para SNES?
Sigan así. Hasta la próxima. ¡Ah! Antes de que me olvide, quisiera que publiquen mi carta para el número de agosto. Por favor, háganlo ya que ésta es mi primer carta.
PD: Aguante ***Top Kids.***
Marcos Armando González Roca
Córdoba

Respuesta

Gracias por el aguante y, ante todo, aclararte, Marcos, a vos y a todos los lectores, que debemos respetar un orden de llegada con las cartas. Tenemos atraso y pedimos disculpas. No podemos hacer más. Ahora, todo lo que pediste.
1) Fijate en la respuesta de ***Pablo Aquino****.*
2) Sí, hay opciones secretas y también están en la respuesta de Pablo.
3) También está contestada.

NABOS Y NABAS

* LUIS CORREA, DE VILLA COLÓN (CÓRDOBA) DICE QUE QUIERE INCLUIR EN ESTA SECCIÓN A VANESA ROJAS, YA QUE ES UNA NABA PORQUE ESTÁ MUERTA CON RICARDO SALOMÓN, AUNQUE ÉL NO LE DA NI CINCO DE BOLA.
* POR OTRO LADO, EL AMIGO DE LUIS (EL DE ARRIBA) LLAMADO PABLO BAZÁN, QUIERE INCLUIR A LUIS CORREA ENTRE LOS NABOS & NABAS, DEBIDO A QUE SE LES DECLARÓ A VANESA ROJAS, MELISA GIMÉNEZ, LUCIANA MERCADO Y 5 MÁS. HASTA QUE UNA LE DIJO QUE SÍ.
* GABRIEL JUÁREZ, PLATENSE PARA MÁS DATOS, DICE QUE SU HERMANO JULIÁN ES UN VERDADERO NABO, DEBIDO A QUE SE PONE TONELADAS DE PERFUME POCO ANTES DE SALIR CON ALGUNA CHICA EN EL CUARTO QUE AMBOS COMPARTEN. A ENTENDER DE GABRIEL SU HERMANO ES UN NABO, PRIMERO PORQUE, A PESAR DE PASARSE HORAS FRENTE AL ESPEJO, NO CONSIGUE QUE NINGUNA CHICA LE DÉ BOLA Y SEGUNDO, PORQUE CON TODO EL PERFUME QUE SE PONE ES IMPOSIBLE PERMANECER EN LA HABITACIÓN.
* MARCELO CHÁVEZ (12) DICE QUE LOS REYES DE LOS NABOS SON SU HERMANA SOLEDAD (16) Y EL NOVIO DE LA SUSODICHA, A QUIEN MARCELO LLAMA, SIMPLEMENTE, "PESCADO". ¿EL MOTIVO? SEGÚN NUESTRO LECTOR, CADA VEZ QUE LA TIERNA PAREJA DE TÓRTOLOS ATRAVIESA UNA CRISIS, EL PESCADO LLAMA A LA CASA DE SU NOVIA A CUALQUIER HORA DE LA MADRUGADA DESPERTANDO A TODA LA FAMILIA.

ESTE ES UN MUNDO REDONDO GOBERNADO POR CUADRADOS

* JULIETA GARCSA, ALUMNA DEL 4) GRADO DE LA ESCUELA NRO. 7 DE ESTA CAPITAL, QUIEN SEGÚN SUS COMPAÑEROS- SOLICITA DINERO, GOLOSINAS Y OTROS MANJARES PARA SOPLARLE EN LAS PRUEBAS. FIRMADO: GABRIELA, JULIANA, MARCELO, JUAN MANUEL, FEDERICO, LUCAS, MATSAS Y SIGUEN LAS FIRMAS.

TITO Y VANE

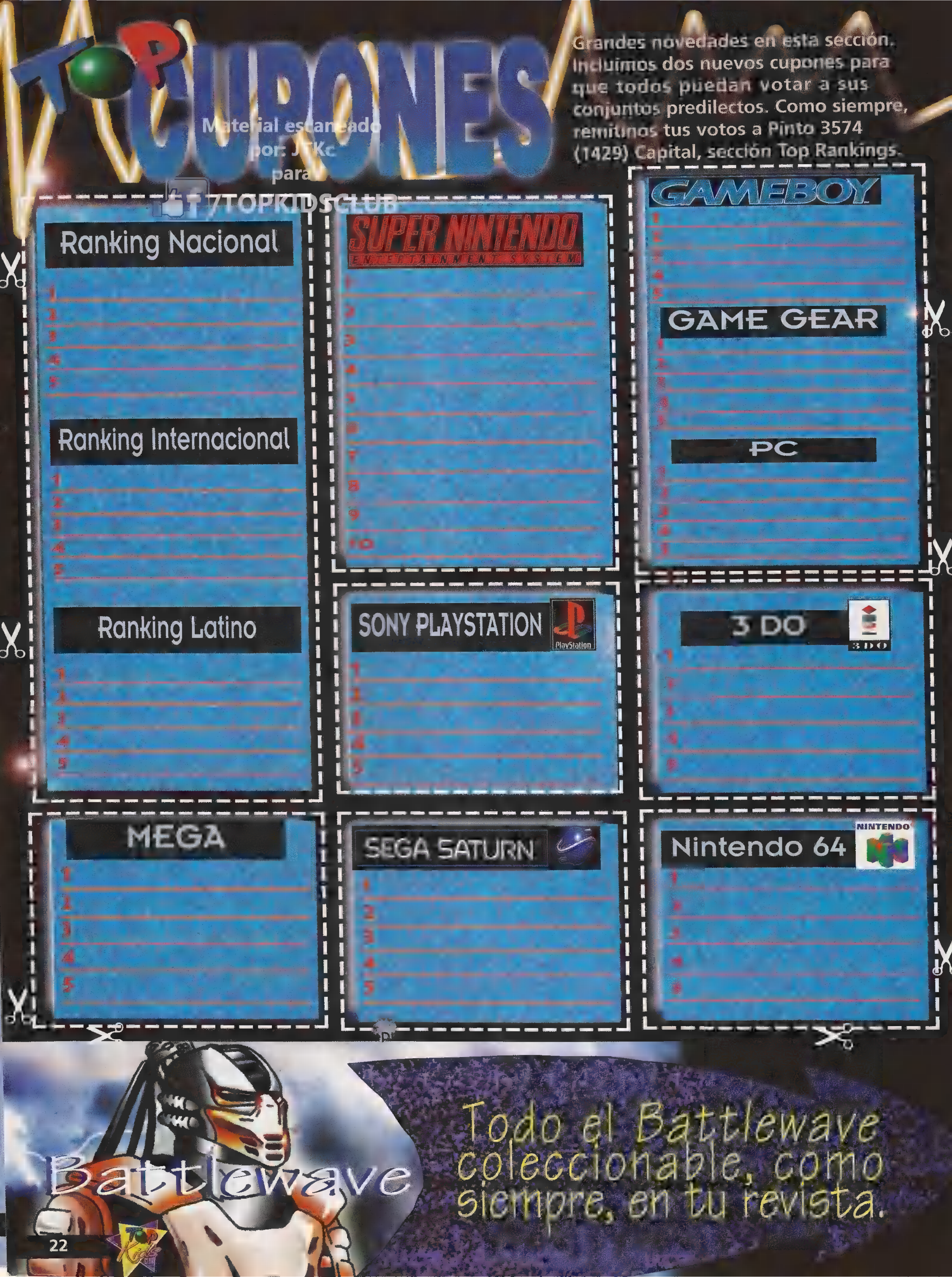
FERRO CAPO

LOS CHICOS NO HACEMOS COSAS DE GRANDES... POR SUERTE.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* MI HERMANA DÉBORA, QUE, CUANDO SALE ME PREGUNTA 100 VECES: "¿ESTOY BIEN?". ADEMÁS, MI HERMANA VANESA, QUE ME TIRA DE LOS PELOS Y SE CREE QUE NO ME DUELE, Y TAMBIÉN MI HERMANA MARCELA, QUE SE CREE QUE ES LA DUEÑA DE LA TELE. ¡AH! Y MI PAPÁ, QUE CUANDO LLEGA A CASA NO PARA DE HABLAR UN MINUTO; MI MAMÁ, QUE MOLESTA CUANDO JUEGO A LOS VIDEOS, Y MI ABUELA, QUE ME PREGUNTA 100.000 VECES LO MISMO. FIRMADO: MAXIMILIANO, DE TOLOSA, LA PLATA.
* EUGENIA SEISDEDOS, PORQUE TIENE PODRIDO A TODO EL CURSO Y A TODA LA SECUNDARIA. SE HACE LA LINDA TODO EL TIEMPO (E IMAGÍNENSE QUE LE DECIMOS LA GORDA) Y SE LA PASA MANDANDO BESOS A TODOS DESDE SU BANCO. FIRMADO: NICOLÁS BIGLIÉ Y DANIEL JADRÁ, CÓRDOBA.
* MI HERMANA. PRIMERO, PORQUE SE CREE LINDA Y SEGUNDO PORQUE SE LA PASA CANTANDO TODO EL DÍA Y ENCIMA LO HACE DE UNA FORMA COMPLETAMENTE DIFERENTE A LO QUE LAS CANCIONES SON. FIRMADO: HUGO SOSA. ENTRE RÍOS.

SI QUERÉS QUEMAR A TU AMIGO, MANDAR A UN INSOPORTABLE CERCANO (SE ACEPTAN PARIENTES, OLFAS, VECINOS, ETC), CONFESARLE A ALGUIEN QUE LO AMAS TIERNAMENTE; SI DESEAS MANDAR CHISTES BOBOS O GRAFFITIES INGENIOSOS, ESTA SECCIÓN ES PARA VOS. ESCRIBÍ A PINTO 3574 (1429) CAPITAL FEDERAL, ESPECIFICANDO LA SECCIÓN (LA PARED, EN ESTE CASO)



TOP CUPONES
Grandes novedades en esta sección. Incluimos dos nuevos cupones para que todos puedan votar a sus conjuntos predilectos. Como siempre, remitinos tus votos a Pinto 3574 (1429) Capital, sección Top Rankings.
Ranking Nacional
1
2
3
4
5
Ranking Internacional
1
2
3
4
5
Ranking Latino
1
2
3
4
5
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
GAMEBOY
1
2
3
4
5
GAME GEAR
1
2
3
4
5
PC
1
2
3
4
5
SONY PLAYSTATION
PlayStation
1
2
3
4
5
3 DO
3DO
1
2
3
4
5
MEGA
1
2
3
4
5
SEGA SATURN
1
2
3
4
5
Nintendo 64
NINTENDO
1
2
3
4
5
Battlewave
Todo el Battlewave coleccionable, como siempre, en tu revista.

CADA SILABA QUE SHAO KAHN PRONUNCIA, LA TEMPERATURA PARECE CAER OTRO GRADO.

LA LUZ SE DESVANECE, Y UNA OSCURIDAD HELADA AMENAZA CON DEVORARSE A TODOS.

ES MOMENTO PARA EL CONFLICTO FINAL.

ES TIEMPO PARA...

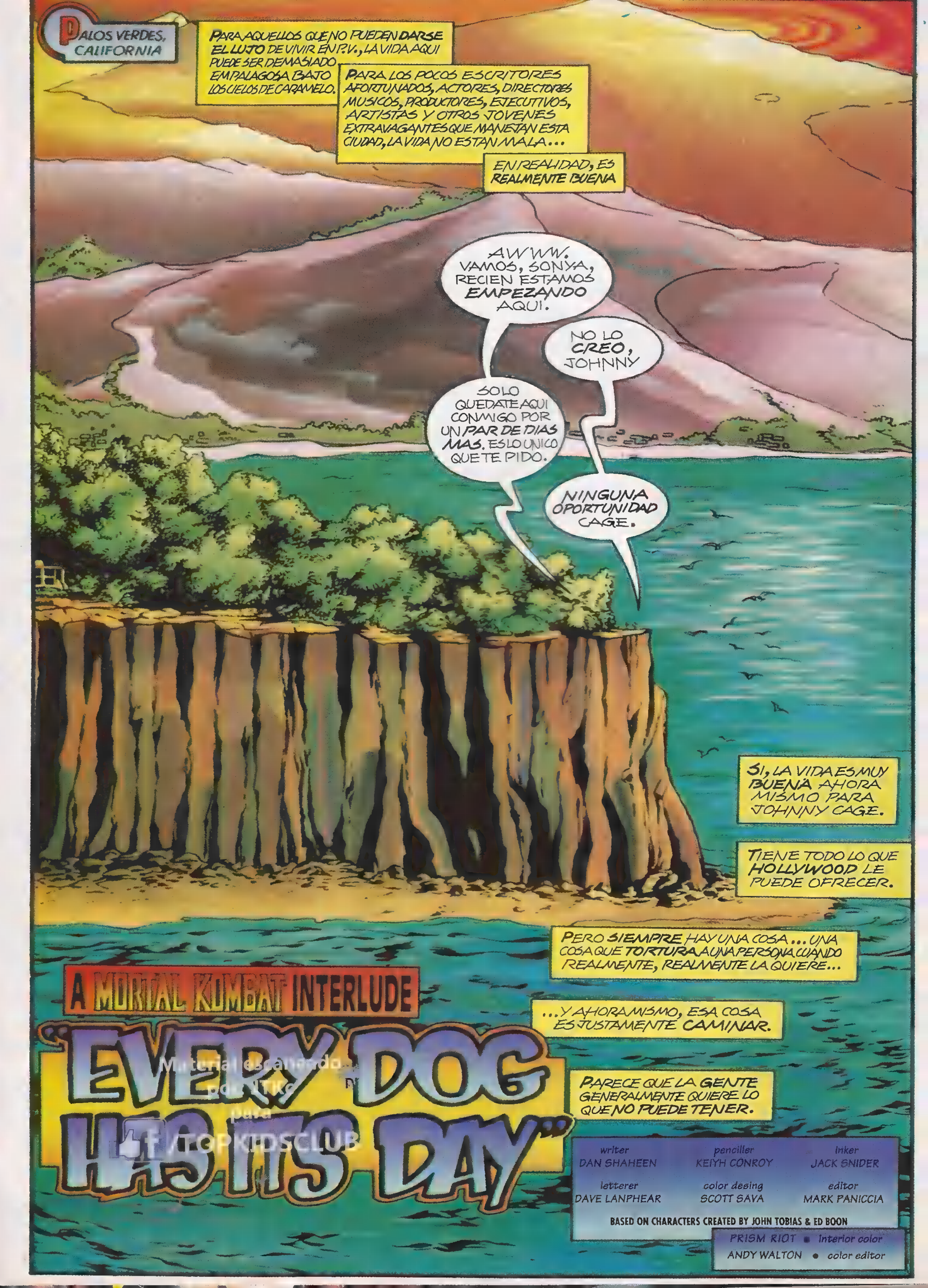
MORTAL KOMBAT

Y QUEDA REDUCIDO A ESTO:

LOS LUCHADORES MAS PELIGROSOS DE DOS MUNDOS.

REUNIDOS PARA PARTICIPAR EN, DE TODAS LAS COSAS...

...UN JUEGO.


PALOS VERDES, CALIFORNIA
PARA AQUELLOS QUE NO PUEDEN DARSE EL LUJO DE VIVIR EN P.V., LA VIDA AQUI PUEDE SER DEMASIADO EMPALAGOSA BAJO LOS CIELOS DE CARAMELO.
PARA LOS POCOS ESCRITORES AFORTUNADOS, ACTORES, DIRECTORES MUSICOS, PRODUCTORES, EJECUTIVOS, ARTISTAS Y OTROS JOVENES EXTRAVAGANTES QUE MANEJAN ESTA CIUDAD, LA VIDA NO ES TAN MALA...
EN REALIDAD, ES REALMENTE BUENA
AWWW. VAMOS, SONYA, RECIEN ESTAMOS EMPEZANDO AQUI.
NO LO CREO, JOHNNY
SOLO QUEDATE AQUI CONMIGO POR UN PAR DE DIAS MAS. ES LO UNICO QUE TE PIDO.
NINGUNA OPORTUNIDAD CAGE.
SI, LA VIDA ES MUY BUENA AHORA MISMO PARA JOHNNY CAGE.
TIENE TODO LO QUE HOLLYWOOD LE PUEDE OFRECER.
PERO SIEMPRE HAY UNA COSA... UNA COSA QUE TORTURA A UNA PERSONA CUANDO REALMENTE, REALMENTE LA QUIERE...
...Y AHORA MISMO, ESA COSA ES JUSTAMENTE CAMINAR.
PARECE QUE LA GENTE GENERALMENTE QUIERE LO QUE NO PUEDE TENER.
A MORTAL KOMBAT INTERLUDE
"EVERY DOG HAS ITS DAY"
writer DAN SHAHEEN
penciller KEIYH CONROY
inker JACK SNIDER
letterer DAVE LANPHEAR
color desing SCOTT SAVA
editor MARK PANICCIA
BASED ON CHARACTERS CREATED BY JOHN TOBIAS & ED BOON
PRISM RIOT • interior color
ANDY WALTON • color editor


DOS SEMANAS ANTES
¿QUE VES?
BUENO, ES ASÍ DEFINITIVAMENTE HEMOS TENIDO EXITO
HAY TRES PERSONAS LO SUFICIENTEMENTE IDIOTAS PARA ESTAR JUGANDO CARTAS EN EL CUARTO DE AL LADO. APUESTO A QUE EN LA PUERTA DETRAS TUYO ENCONTRAREMOS EL PREMIO DE HOY.
MUY BIEN, SUPONGO QUE ES HORA DE GANARNOS LA VIDA.
¿ QUE IENSAS, JOHNNY? REES PODER MANEJAR A ESTOS TRES ACILMENTE?
NINGUN PROBLEMA TU VE POR EL SEÑOR SECRETARIO.


AHORA USTEDES DEBEN PENSAR QUE TRES CONTRA UNO NO ES EXACTAMENTE UNA PELEA JUSTA...
ESPECIALMENTE PARA UN ACTOR.
DEJAMELO A MI, HOMBRE!
WHAP
YAOOW!
PERO ESTE ACTOR NO GANO NINGUN PREMIO POR SU HABILIDAD DE LLORAR EN ESCENA.
SMACK
NO TE VES DEMASIADO BIEN, IDIOTA!
AH! TOMA ESTO!
ESTOS IMBECILES NUNCA RECORDARAN NI QUE FUE LO QUE LOS GOLPEO!
NO, JOHNNY CAGE GANO SUS PREMIOS POR SU HABILIDAD PARA ROMPER CABEZAS CON UN TOQUE DE GRACIA.
MMMN! UMMM! OUMMM! HRRR!
BINGO. DETENME DESATARLOS A LOS DOS ANTES DE QUE LA VERDADERA DIVERSION EMPIECE
¿HAN SIDO LASTIMADOS?
BIEN, GENIAL!
ESTOY ENCANTADO DE QUE EL DINERO DE LOS CONTRIBUYENTES REALMENTE SIRVA PARA ALGO UTIL DE VEZ EN CUANDO.
ESTABA COMENZANDO A TEMER POR LA SEGURIDAD DE MI ENCANTADORA ESPOSA.
NO PODRIA AGRADECERTE SUFICIENTE!
NO FUE NINGUN PROBLEMA, SR. SECRETARIO
Y PARA RESPONDER A TU PREGUNTA, NO, NO NOS HAN HECHO DAÑO.



Seguimos dando un Game Boy como premio a aquellos que responden a nuestro récord del mes para batir y participan del sorteo. Obvio, nos remiten una foto como prueba a Pinto 3574 (1429) Capital. Otros lectores se inclinan por responder al nuevo desafío y, de esa manera, se hacen acreedores de una suscripción de Top Kids por un año. Si querés participar, leé atentamente las próximas líneas.

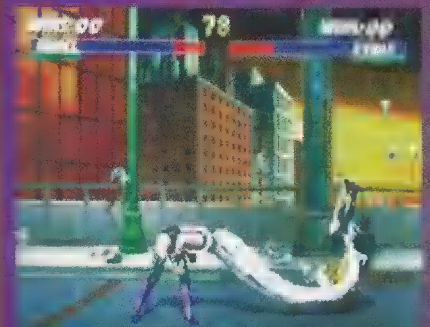


Récord del mes para batir

Por el Game Boy
Juego: Earthworm Jim 2
Consola: Sega Genesis/ SNES
¿Podés pasar la final?



Campeón Top Kids y ganador del sorteo



Alexis Chávez, ***de Córdoba, quien respondió al anterior desafío del MK 3 y a quien le enviaremos su premio.***

Los otros campeones (pero sin premio)

* **Cristian Iten**, de Capital, pasó la final del **Toy Story**.

* **Marcelo Ferraro**, de La Matanza, pasó la final del **Command & Conquer** de PC.

Top Wins, el nuevo desafío

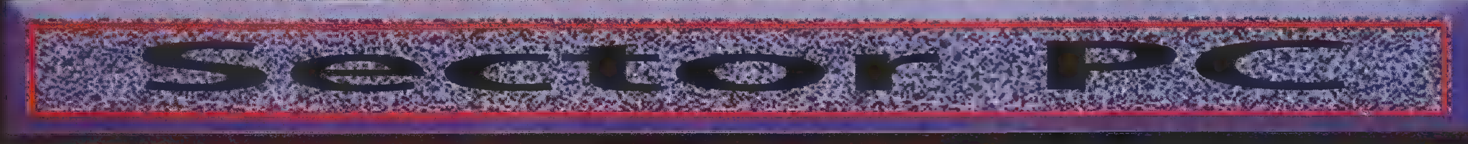
La consigna es leer íntegra la revista para, después, contestar a las preguntas que te formulamos a continuación. Una vez cumplido este punto, vos despachás las respuestas a nuestra redacción y, sorteo mediante, tenés la posibilidad de ganar una suscripción por un año de **Top Kids**, tal como le sucedió a **Cristian Juárez** de Capital, que a partir del mes que viene recibirá su revista sin pasar por el kiosco. Atentos que ahí van los interrogantes:

El desafío del mes

1) ¿Qué otros juegos editó la empresa responsable de NBA Live '96? ***(Mencionanos 3, por lo menos)***
2) ¿Cuántos megas de memoria tendrá Street Fighter Alpha 2?
3) ¿Nos podés decir como mínimo dos códigos secretos del juego Realms of Chaos?
4) El juego Olympics Games ***apareció para 4 sistemas diferentes, ¿de cuáles se trata?***
5) ¿Qué tenés que manejar para que Megaman ***pueda ir hacia los laterales de la pantalla y subir y bajar escaleras?*** .



En este número, nos dedicamos a 3 sistemas bien diferentes: PC, Family y Sega. Esperamos que te salgan todos los trucos. Exitos.





*Wing Commander IV

Comenzá el juego tecleando: WC4 Chicken. Después, cuando ya te encuentres dentro del game, tenés que pulsar a la vez la tecla Control y W. De esta manera, destruirás a la nave que tengas en la mira. Si pulsás Control, Alt y W al mismo tiempo, destruirás todas las naves que se encuentren en ese momento.





* Screamer

Tecleá Aburn en la pantalla de menú. Ahora, verás que todos los coches que maneja la máquina se transforman en coches bala.

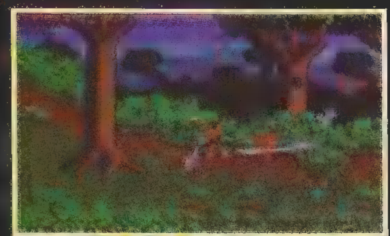
Para volver a la normalidad, tenés que cambiar solamente el nivel de dificultad.

* Realms of Chaos

a) Para poder acceder al modo de examinar nivel, tenés que apretar al mismo tiempo las teclas la tecla de bloquear mayúsculas, D, X. Así el personaje se podrá mover libremente por toda la pantalla. Para volverlo al modo normal, pulsá la tecla del Fuego.

b) Códigos secretos: presioná Backspace antes de introducir cada código. Wind: invulnerable. Ether, pasa de nivel. Prime, muchos efectos juntos (de los que te damos a continuación:

Fire: aumenta el poder del arma
Rain: rellena energía
Magma: sube energía en los dos personajes
Astral: aunmenta el número de piedras





* Hexen

Códigos:
Indiana: todos los objetos
Conan: perdés todas las armas
Init: reiniciar nivel
Locksmith: te da todas las llaves
Deliverance: modo cerdo
Satan: modo dios
NRA: todas las armas
Sherlock: las piezas del puzzle
Mapsco: mapa completo
Visit: después tendrás que poner el número de nivel que querés y allá vas.



TOP TRICKS

* The Terminator Future Shock

A continuación te damos unos códigos que deberás introducir apretando al mismo tiempo Alt más la tecla que se encuentra junto a Enter y sobre el Shift:

Versión: cantidad de copias.
Garble: te deja ver el código
Firepower: te da todas las armas
Nextmission: pasa a la otra pantalla
Bandaid: sube energía
Counters: te muestra las coordenadas de posición.



* Doom 2

Antes de comenzar el juego, entrá al Setup y presioná la tecla F1 y, de esta manera, aparecerán nuevas opciones como elegir el nivel, los monstruos a matar, etc.



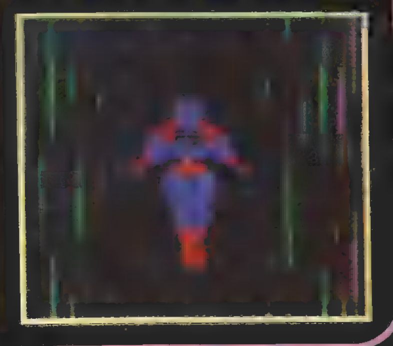


Sector Family Game

* Capitán Planeta

Aquí te damos los passwords para las diferentes misiones de este juego:

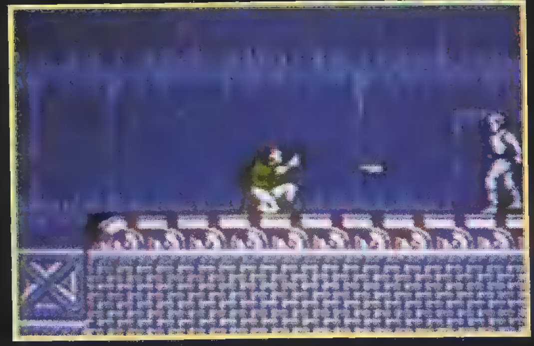
3: 955783
7: 799274
5: 148574
8: 344551
6: 786565
Final: 829443



* Code Name: Viper

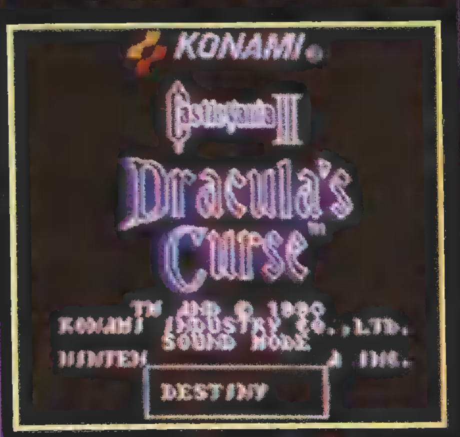
Te brindamos los passwords para las diferentes pantallas

Pantalla 4: 040471
Pantalla 8: 081620
Final: 217298



* Castlevania III Dracula´s Curse

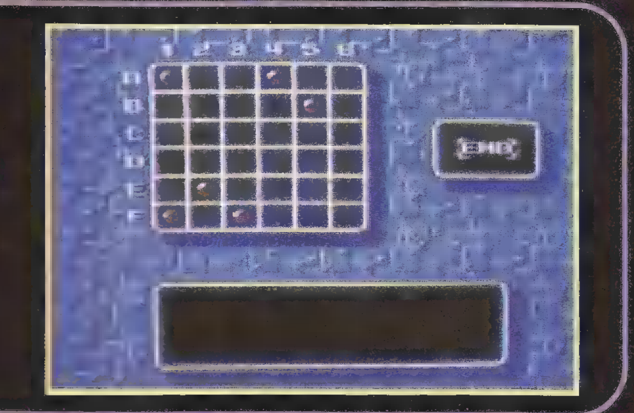
Para acceder al Sound Text del juego, en la pantalla de presentación apretá al mismo tiempo los botones A, B y Start.



TOP TRICKS

* Mega Man IV

Este juego se llama en Nintendo Mega Man. Probablemente, en Family lo encuentres con el nombre de Rock Man IV.
Te damos el password para que vayas directamente a la fortaleza del doctor Cossak. Fijate donde colocar las bolitas rojas. Si no lo entendés, aquí va una explicación mejor: A 1, A 4; B 5, E 2; F 1; F 3.



* Super C

Para poder tener 10 vidas, cuando aparece el nombre del juego, apretá derecha, izquierda, abajo, arriba, A, B y Start. Si es para dos jugadores, Select y luego Start. Al continuar y comenzar el juego, verás que tiene 10 vidas.

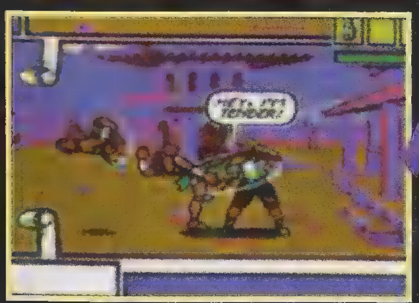


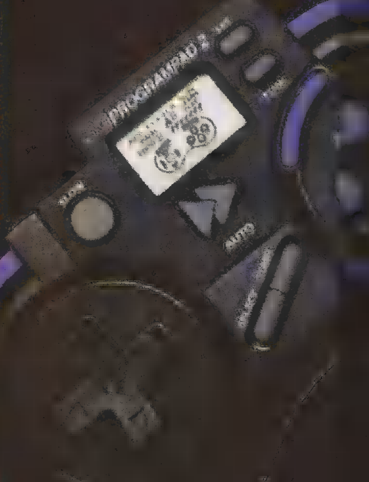
Sector Sega

* Comix Zone

Cheat Sheet: en la pantalla del título, andá a Options y luego hasta Jukebox. Después, escuchá las siguientes canciones en el orden que te damos presionando el botón C.
Canciones: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Si te salió bien, escucharás una voz que te dirá que el truco fue ok.
Ahora, al comenzar el juego, serás invulnerable a cualquier golpe de los enemigos.









* Shinobi 3



Invencibilidad: cuando estés en la pantalla principal, andá a opciones y escuchá las músicas que te decimos a continuación apretando el botón B y en el orden que te las damos.
Canciones: He runs, Japonesque, Shinobi walk, Sakura y Getufu. Salí de las opciones y comenzá el juego. Ahora serás invencible y nadie te podrá destruir.







* Ranger X

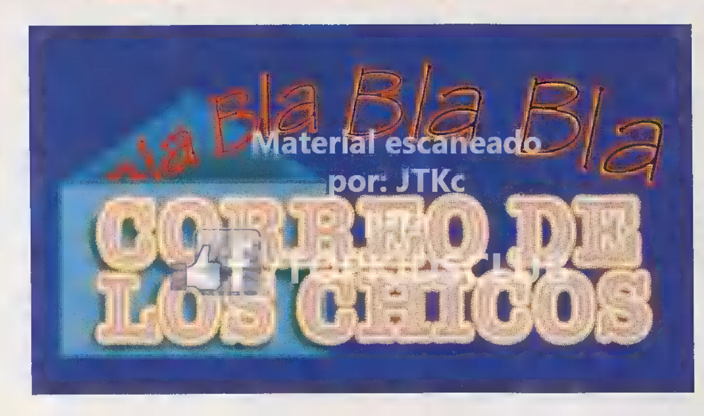
Selección de nivel: pausá el juego y apretá arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, C, B, A, derecha, izquierda.
La música volverá a aparecer y entonces es el momento de presionar B. Luego apretá Start y pasarás de nivel. Lo podrás hacer en cualquier pantalla.







Bienvenidos a la doble página de la comunicación por excelencia. Sí, porque en esta sección, ustedes y nosotros podemos establecer contacto a través de las cartas y de los Clasi-games que ustedes nos envían. Si querés aparecer en cualquiera de estas páginas, la idea es que nos escribas a la redacción: Pinto 3574 (1429), Capital.



Nuevo rubro: Aceptación pública

Pablo Rodríguez, lector de Paraná (Entre Ríos), pide más información de Mega y de Sega Genesis y dice que no hablamos de estos sistemas en casi ninguna de las secciones. Claro, la carta ya tiene unos meses y suponemos que durante la última temporada Pablo habrá tenido bastante que leer, ya que le hemos dedicado varias secciones a esta consola. El número pasado, sin ir más lejos, brindamos a nuestros lectores un montón de trucos de juegos clásicos de estos sistemas. Pablo agrega que haría algunos cambios en cuanto a la puntuación que le otorgamos a los juegos del mes, agregando, además, algunos ítems. Él propone que inauguremos un nuevo rubro llamado "aceptación pública" o similar, en la que se evalúe el grado de aceptación que tiene el juego entre la gente. Prometemos tomar en cuenta la sugerencia y, antes de despedirnos, queremos decirle a nuestro lector entrerriano que le agradecemos que nos siga mes a mes. Y obvio, lo invitamos a que vuelva a escribirnos.

Misión cumplida para Lucas Rodríguez

La carta de Lucas, suponemos, expresa la opinión de muchísimos lectores. Y ahora les vamos a explicar el porqué.
Sucede que nuestro lector de San Fernando nos cuenta que tiene un Family y opina que "es muy difícil afrontar todos los títulos sin tener el apoyo de genios como ustedes. Los trucos que he podido llevar a cabo tuve que descubrirlos solo, al igual que, seguramente, muchos otros lectores que tienen Family Game y no un SNES o un Sega Saturn. Por eso, si ustedes pueden, publiquen algo... Aunque sea media página". Amén de agradecer la carta -en la que abunda la buena onda-, le respondemos a Lucas que, desde hace dos números, venimos proporcionando información del Family debido a que, como bien dice nuestro amigo, muchos chicos tienen o son fanáticos de este sistema. Esperamos que la información que estamos sacando mes a mes en la revista te sea útil y, por supuesto, también aguardamos una nueva carta con más sugerencias y pedidos.

Se va la segunda para Carlos Rojas

Es que sucede que Carlos ya ha tenido su espacio en el número 26 de **Top Kids** reclamando mayor información de Sega. Ahora, vuelve a escribirnos para "agradecerles que hayan publicado mi carta y para reconocer que, la verdad, han tomado muy en cuenta mis sugerencias. (...) Realmente me pone muy contento, porque la revista está creciendo en información y calidad". Además de agrandar nuestra egoteca con la carta de Carlos, la publicamos porque queremos decirle a él y a todos los lectores que siempre estamos atentos a las demandas que ellos nos hacen y que los agradecidos -y no es verso, créannos- somos nosotros, porque con sus cartas, pedidos y sugerencias nos ayudan un montón a hacer la revista.
¡Ah! Y casi nos olvidábamos. ¡Feliz cumpleaños, Carlos! Sorry que no pudimos publicar tu carta en fecha, pero bueno... la felicitación tampoco sale con tanto atraso, ¿verdad que no?.

Cortitas:

* Acusamos recibo de la carta de **Cristian Damián Barrientos** (12), lector oriundo de la bella Tierra del Fuego, quien dice que sus secciones preferidas son Bla, bla, bla y Top Tricks. Gracias por lo que decís de la revista, y acerca de la información de **Super Metroid** te contamos que salió publicada en el número 3 de **Top Kids**.
* Agradecemos también efusivamente la carta de **Alejandro Griffi** a quien, además, felicitamos por sus notas en el cole. Tu dibujo, Ale, buscalo ya en la página de Los Artistas.
* Recibimos la buena onda que **Nicolás Biglié** (12) puso en su carta. Nico pide trucos para PC y prometemos cumplir con su pedido. Además, felicita por el n° 27 de **Top Kids** y envía material para Nabos & Nabas que aparece en este mismo número.



CLASI-GAMES

SENCILLO: VOS TENÉS ALGO PARA VENDER, PARA CANJEAR O ANDÁS BUSCANDO ALGO PARA COMPRAR. LLENÁS CON LETRA CLARA EL CUPÓN QUE REPRODUCIMOS A CONTINUACIÓN Y LO ENVIÁS A *TOP KIDS* IDENTIFICANDO LA SECCIÓN EN EL SOBRE. ASÍ QUE YA SABÉS: CUALQUIERA SEA LA OPCIÓN, LA OPORTUNIDAD TOTALMENTE GRATUITA, ESTÁ EN ESTA PÁGINA.

RUBRO: NOSOTROS CANJEAMOS

[redacted] DOUBLE DRAGON 3 DE FAMILY POR EL MK3 DE SEGA. SI TE INTERESA, LLAMÁ A **ARIEL OREO** AL 752-7871, O ESCRIBILE A AVENIDA DE MAYO 2268 (1650) SAN MARTÍN, PCIA. DE BS.AS.

* EL KILLER INSTINCT CON CD, MK, MK2 Y MK3, MEGAMAN X 2, JUDGE DREDD, NBA JAM, DONKEY KONG COUNTRY, NOSFERATU, ETC. ESCUCHA OFERTAS **PABLO CÉSAR MARTÍNEZ** EN EL 488-1187 O RECIBE CARTAS EN LA DEMOCRACIA 2385 (1752) LOMAS DEL MIRADOR.

* JUEGOS DE SEGA O SEGA GENESIS. PARA MÁS DATOS -NO SE ENTIENDE MUY BIEN EL CLASI-GAME- COMUNICATE CON **PABLO BASILE** AL 545-1888, O ESCRIBIENDO A NUÑEZ 5015 DTO. 8, CAPITAL.

* 4 JUEGOS DE FAMILY: SOMARI, CHIP DALE, CAMPEONES 2 Y STREET FIGHTER 3. TODO, POR SONIC 3 DE SEGA GENESIS. PARA PONERTE DE ACUERDO CON **JUAN MANUEL GARCÍA** PODÉS LLAMAR AL 205-0769 O ESCRIBIR A BASAVILBASO 2177 (1870), AVELLANEDA.

* UN SUPER MARIO ALL STARS POR EL SUPER MARIO WORLD. EL CANJE LO PROPONE **ALEJANDRO BRESSAN** Y TE COMUNICÁS CON ÉL DISCANDO EL 759-0103 O ESCRIBIENDO A URQUIZA 2861 (1678) CASEROS.

* JUEGOS DE GENESIS -MICKEY MANIA, NBA JAM, WORLD CUP USA '94, FIFA '94 Y '95, NBA '95, REY LEÓN, ALADDIN Y COMIC ZONE- POR UN GAME BOY CON 2 JUEGOS CUALQUIERA. SI TENÉS LO QUE A **NICOLÁS ERBETTA** LE INTERESA Y TE CABE LO QUE ÉL OFRECE, COMUNICATE CON ÉL VÍA CARTA A 505 Nº 2462 (1897) GONNET, LA PLATA. POR TELÉFONO, EN EL (021) 84-1899.

* JUEGOS DE GENESIS: SHINNING FORCE, FIFA '94 Y '95, NBA LIVE '95, PGA TOUR GOLF 3, REY LEÓN, MK2, M.MACHINE 2, EARTHWORM JIM 2, ETC., POR UN SNES CON 1 JOYSTICK CON O SIN JUEGO. VUELVE A PROPONER EL CANJE **NICOLÁS ERBETTA** Y SUS DATOS ESTÁN UNAS LÍNEAS ATRÁS.

* EL MK2 DE FAMILY POR EL MK3 DE FAMILY. EL CANJE LO PROPONE **PATRICIO AGUIRRE** Y TE PODÉS COMUNICAR CON ÉL VÍA CORREO EN JUAN CARLOS MILBERG 863 (1648) TIGRE, O LLAMANDO AL 749-5385.

* SAILOR MOON O SUPER SHINOBI 2 POR ALGUNO DE ESTOS JUEGOS: KILLER INSTINCT, SONIC 2, ALADDIN O WOLVERINE. LA OTRA OPCIÓN QUE OFRECE **MARCELO NAVA** ES: LOS DOS JUEGOS POR EL MK 3. TODO PARA MEGA DRIVE. PODÉS COMUNICARTE CON MARCELO EN EL 297-3231 O ESCRIBIENDO A LOS CIPRESES 1484 (1854) LONGCHAMPS.

* 3 CARTUCHOS DE SEGA: 6 EN 1 (SUPER HANG-ON-GOLDEN, AXE BABE, KNUKLE, ITALIA '90, COLINS 1 Y SUPER SHINOBY), SUPER AIRWORE Y THE PUNISHMENT, MÁS UN FAMILY CON CUATRO CARTUCHOS (TORTUGAS NINJA 3, LA FAMILIA ADAMS 2, BATMAN 2 Y SUPER MARIO 3), TODO ESTO POR EL DONKEY KONG COUNTRY 1 DE SNES. OFRECE EL TRUEQUE **MARCOS GONZÁLEZ ROCA** Y LO UBICÁS EN SOLER 5062 (5147), CÓRDOBA CAP., O TUBEANDO AL 0543-28581.

USTEDES VENDEN

* UN SEGA CON LOS CASETES CHAMPIONS [redacted] SINIC 3, FIFA '96 SOCCER Y UNA PISTOLA MENACER. TODO POR 110$. SI TE INTERESA, PODÉS COMUNICARTE CON **ALEJANDRO GASTÓN CEBALLOS** AL 0385-28734 O, POR CORREO, A AVELLANEDA 40 LABOULAYE (6120) CÓRDOBA.

* UN NIPPON GAME QUE TIENE 2 PALANCAS CON 5 BOTONES. EL START INCLUYE UN REVÓLVER Y 3 CASETES DE 168 JUEGOS EN UNO, LOS CAMPEONES Y EL DOUBLE DRAGON. EL QUE ESTÁ INTERESADO PUEDE CONECTARSE CON **PABLO ALEGRE** AL 482-1742 O ESCRIBIENDO A ALBARELLOS 4894 (1765) ISIDRO CASANOVA, PCIA. DE BS.AS.

* UN GENESIS CON 15 CARTUCHOS A 200$ Y UN GAME BOY CON 2 JUEGOS A 70$. LO OFRECE **A. GRANDENTTI** Y TE COMUNICÁS CON ÉL EN EL 488-0216 O ESCRIBIENDO A O´HIGGINS 678 (1702) CIUDADELA, PCIA. DE BS.AS.

* 6 JUEGOS PARA SNES: X-MEN, TOY STORY, SUPERMAN, POWER RANGERS (LA PELÍCULA), DONKEY KONG 1 Y BUGS BUNNY. TODOS, POR 130$. LA OFERTA ES DE **RICARDO SIBILLA** Y LO UBICÁS EN EL 628-1904 O ESCRIBIENDO A P.GOYENA 1775 (1712) CASTELAR.

RUBRO: YO BUSCO

* UN SEGA SATURN LO MÁS PRONTO POSIBLE. SI LO TENÉS, COMUNICATE CON [redacted] 28685 O, VÍA CARTA, A ESPAÑA 2272 (8332) RÍO NEGRO.

* UN SUPER NINTENDO EN PRECIO. COMUNICATE CON **RAMIRO MOLINA** EN EL 663-9700 O ESCRIBIENDO A PIEDRAS 738 (1613) LOS POLVORINES.

* ALGUIEN QUE NOS VENDA UN SEGA MEGA DRIVE CON UN CONTROL PAD Y CUALQUIER CARTUCHO. ESCUCHAMOS, ADEMÁS, PRECIOS SOBRE OTROS CASETES. EMPRENDEN ESTA BÚSQUEDA **CRISTIAN GIAMPERI** Y **DIEGO MASAROTI**. LOS UBICÁS POR CORREO EN 25 DE MAYO 2292, BARRIO LAUDI, MONTE MAÍZ (2659) CÓRDOBA, O POR TELÉFONO AL (0468) 72077.

RUBRO: EL COMPRA

* LOS JUEGOS EARTHWORM JIM, BATMAN Y MK3 ORIGINAL. EL INVERSOR ES **PABLO BASILE** Y, SI TENÉS LO QUE LE [redacted] CARTE CON ÉL AL 545-1888 O ESCRIBIENDO A NÚÑEZ 5015 DTO. 8, CAPITAL.

RUBRO:

GRATIS clasi-games

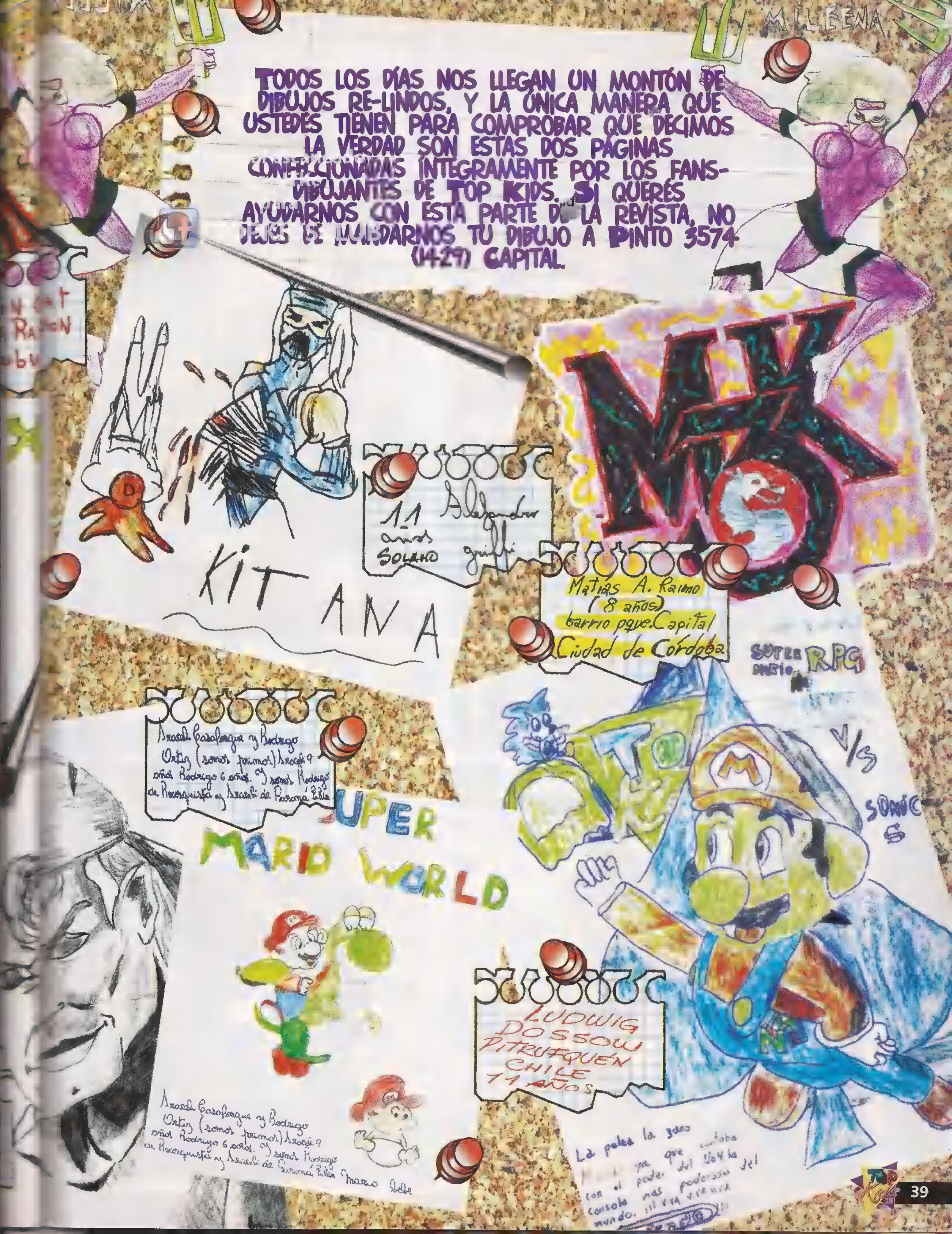
YO BUSCO | VOS OFRECÉS | EL COMPRA | NOSOTROS CANJEAMOS | USTEDES VENDEN

Marcá el rubro donde querés publicar tu clasificado.
Escribí lo más sintéticamente posible a: PINTO 3574 (1429) CAPITAL

Nombre y Apellido: .... Loc. .... Cód. Postal ....
Domicilio: .... TEL. .... Edad. ....
Provincia: ....

LOS ARTISTAS




MILEENA
TODOS LOS DÍAS NOS LLEGAN UN MONTÓN DE DIBUJOS RE-LINDOS, Y LA ÚNICA MANERA QUE USTEDES TIENEN PARA COMPROBAR QUE DECIMOS LA VERDAD SON ESTAS DOS PÁGINAS CONFECCIONADAS INTEGRAMENTE POR LOS FANS-DIBUJANTES DE TOP KIDS. SI QUERÉS AYUDARNOS CON ESTA PARTE DE LA REVISTA, NO DEJES DE MANDARNOS TU DIBUJO A PINTO 3574 (1429) CAPITAL.
KIT ANA
11 años Alejandro Solano griffi
MK
Matías A. Raimo (8 años) barrio pque. Capital Ciudad de Córdoba
Ortiz (somos primos) Arasel 9 años Rodrigo 6 años. Y somos Rodrigo de Reconquista y Arasel de Paraná E.Ríos
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO RPG
V/S
SONIC
LUDWIG DOSSOW PITRUFQUÉN CHILE 11 AÑOS
La pelea la gano ya que contaba con el poder del N64 la consola mas poderosa del mundo. ¡¡¡ VIVA VIVA !!!

PRIMERA MENCIÓN DEL II CONCURSO TOP KIDS - COMICS DE TERROR



TAL COMO LO PROMETIMOS EL MES PASADO, EN ESTAS PÁGINAS PODEMOS VER EL COMIC QUE OBTUVO LA PRIMERA MENCIÓN DE NUESTRO CERTAMEN DE HISTORIETAS. SU AUTOR, CÉSAR OLMOS (16) LO TITULÓ METAMORFOSIS. UNA HISTORIA VERDADERAMENTE INTERESANTE.



NOTICIAS TOP SECRET

ESTE MES, TOP SECRET SE PRESENTA MUY ESPECIAL. SIMPLEMENTE HE TENIDO LA NECESIDAD DE HACERLES LLEGAR A USTEDES MI OPINIÓN CON RESPECTO A ESTE POLÉMICO GAME. ES POR ESO QUE UTILIZO MI SECCIÓN DE CADA MES, NO PARA HABLARTE DE RUMORES Y NOTICIAS, SINO PARA FORMULAR LA YA MENCIONADA OPINIÓN...

SUPER MARIO 64
スーパーマリオ

Como muchos de ustedes sabrán, el día 23 de junio se lanzó oficialmente el Nintendo 64 en Japón. Bueno, yo, tres días antes de dicho lanzamiento, o no podía conciliar el sueño, o cuando lo hacía me encontraba frente a un gran Koopa que me perseguía.

A pesar del cansancio que sufrí toda esa semana, la verdad es que en aquellas largas noches me formulé muchísimas preguntas. ¿Qué pasaría si los pesimistas tenían razón con respecto al N64, y resultaba ser que un extraño control y un sistema a base de cartuchos no lograba hacer palidecer a juegazos como el Nights o el Crash? ¿Fueron los minutos en los shows (Shoshinkai y E3) suficientes para juzgar aquello que había estado esperando desde que Nintendo canceló las palabras Compact Disk? ¿Y que pasaría si el Sr. Yamauchi no se confundía cuando decía que SM 64 sería el mejor videogame de la historia?

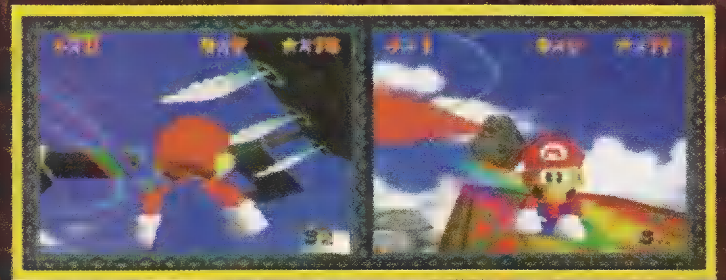


Bueno, el hecho es que no llevó más de cinco segundos con mi Nintendo 64 responder todas esas preguntas. Pero empezemos, claro, por el comienzo. El control, luego de una hora de juego o poco más, se siente tan bien que es difícil imaginarse jugar sin él, y el game es simplemente el mejor creado. Tira todas las ideas preconcebidas que tengas, olvidate de los años de rumores y especulaciones. El hecho es que Nintendo sacó un conejo de su galera; uno grande...

Super Mario 64 te hace olvidar todo lo que viste antes. Cuando lo estás jugando, lo estás amando. Cuando no lo jugas, sólo podés pensar en hacerlo. SM64 te sigue a todos lados: al trabajo, al colegio, a tus sueños y sí... hasta al baño.

Pero sigamos. Ese día 23 de junio, busqué mi N64 y corrí a mi casa lo mas rápido que pude. Luego lo conecté a la tele grande y encendí el sonido surround. Lo que siguió fue una experiencia religiosa. Como jugador, toqué el cielo con las manos. Ahora, de alguna manera, debo intentar transmitirte estos sentimientos a vos, algo que estuve pensando desde la primera vez que lo probé personalmente. Pero, ¿sabes qué? Aun no estoy seguro de cómo... Bah, aquí voy:

Vamos a comenzar con Mario. No importa lo que hayas pensado de él, o cuanto hayas odiado la versión cinematográfica. En Mario 64, el protagonista está, simplemente, imposible de resistir. No corre, chapotea, con sus pies golpeando frenéticamente el piso. Con los más de 30 movimientos que el Italianito







puede realizar, y una cámara tuya para dirigir, te podrías pasar fácilmente horas en las afueras del castillo donde comienza el juego.

La historia es que luego de destruir a Bowser en el SM World, este se venga convirtiendo a la princesa en una ventana del castillo antes de que Mario llegue a este. Una vez dentro de los hermosos corredores del castillo, te encontrarás con una serie de puertas, algunas con llave y otras, obviamente, sin. El objetivo del juego es hallar las 120 estrellas esparcidas por Bowser a lo largo de cada pantalla (7 por nivel y 15 en el castillo para ser más preciso). Estas se obtienen de diferentes maneras, ya sea matando enemigos, encontrando lugares ocultos o hasta jugando carreras. También si en un nivel se agarran cien monedas, o cinco de las coloradas se te otorga una estrella. Pero es la manera con que Miyamoto te hace encontrarlas lo que lo hace tan único y divertido y lo que te hará detener el resto de tu vida hasta que el marcador indique 120.



Cada uno de los niveles del game contiene una cantidad de jugabilidad impresionante y lo que se debe hacer en cada uno cambia constantemente. La simple enormidad de alguno de estos es difícil de transmitir, pero mientras lo jugaba me figuraba como habían hecho el 'bug testing' (una etapa de producción en la que se buscan errores de programación) y no tengo respuesta. Hay tanto; un minuto te podés estar disparando de un cañón y el siguiente persiguiendo una manta-raya en las profundidades de un océano que se ve y siente real. La variedad de escenarios no tiene fin, y cada uno está ejecutado con increíble realismo e imaginación. Los gráficos son inexplicables. Así de simple. Nada, nada te prepara para estos gráficos (y la Sombra lo vio todo). El movimiento, los colores... creéme, que te cuente es inútil, igual no lo vas a poder creer. Pero en un juego de tales proporciones es difícil imaginarse diversión continua, sin embargo, esta para nosotros. Y para aquellos que se preocupaban de las capacidades de audio del N64, déjenme decirles que son impresionantes, alucinantes, con calidad CD ¿Quedó claro?

Para ir cerrando me gustaría agradecer a Miyamoto y su equipo por querernos tanto a nosotros, los jugadores. Con respecto a el tema del rigor del N64, que es, por su puesto, la inclusión de empresas third party para la producción de games que se negaban por el formato de cartuchos, sólo les digo que no me imagino a un programador que no quiera trabajar en esta máquina luego de ver este juego. Todo lo que hayas oído sobre la superioridad de los CD vs. cartuchos, sacátelo de la mente. A las pruebas me remito: SM 64 nunca carga, no se puede rallar, nunca salta, es larguísimo y tiene los mejores gráficos y sonidos del universo. Pueden hablar sobre tecnología todo lo que quieran, pero nada va a cambiar estos hechos. Super Mario 64, desde hoy en todo el mundo, es el mejor juego de la historia.





El segundo juego que te voy a mostrar en exclusiva es el game que el mundo estaba esperando: el Mortal Kombat Trilogy 64, un sueño de los mortalmaniacos hecho realidad. Se trata de las cuatro versiones (a pesar de que es trilogía, también está el Ultimate) de MK, todas en un cartucho. Sí, son increíbles noticias. Imagínate tener un juego para tu N64 con todos tus personajes, todas sus tomas y todos los escenarios. ¿No te alcanza? No hay problema, hay innovaciones. Se sabe poco, pero La Sombra logró conseguirte en exclusiva una de las adiciones del game. Al hacer kombos se forma la palabra AGGRESIVE debajo de tu personaje. Una vez que la palabra está completa, dicho luchador entrará en un momento de furia y atacará con más potencia.

Habrá 26 personajes y alrededor de tres ocultos. Están los 27 escenarios de la historia de MK y nuevos "Kombat Kodes". También oí que todos los personajes tienen sus finales completos.

Gráficamente, todo es igual que en el arcade. El tamaño de los luchadores es igual al de las maquinitas, así como también la definición, gracias a la gran calidad de video del N64. El game sale en noviembre y tiene 96-Megas y tené en cuenta que las fotos que ves son de una versión muy poco terminada. Se dice que los escenarios del MK I y II serán mejorados. Ya sabés, ni bien sepa algo más te cuento. Hasta el mes que viene.

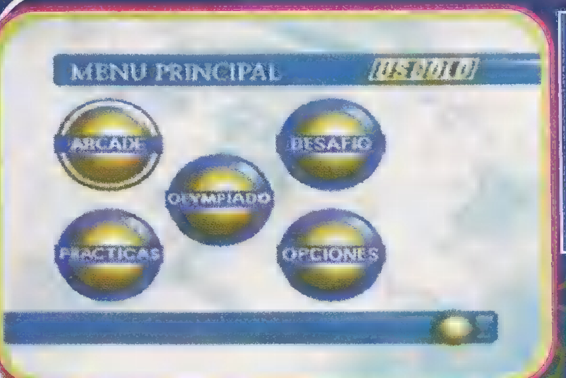
La Sombra.

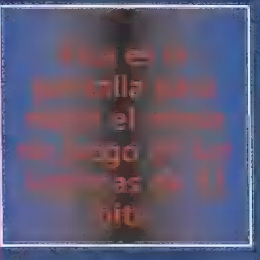


JUEGOS OLÍMPICOS

Playstation, Sega Saturn, Super Nintendo y Sega Genesis

Bienvenidos a una de las interesantísimas novedades incluidas en este número de nuestra querida revista. ¿De qué se trata? Bueno, como habrás observado en el título, vamos a hablar de los Juegos Olímpicos de Atlanta '96, en los cuales participaron alrededor de 190 países representados por una gran cantidad de excelentes atletas, que se disputaron las distintas medallas entregadas en las diferentes especialidades.





Fíjate en la pantallita para elegir el modo de juego en los sistemas de 32 bits



Ésta es la entrega de medallas del juego

EN BUSCA DE LA MEDALLA DE ORO

Estos últimos Juegos Olímpicos han concentrado la atención de todo el mundo. Por eso, las editoras U.S. Gold y THQ se avivaron y aprovecharon la situación para lanzar un juego basado en esta gran competencia mundial.

Como te imaginarás, este juego contiene una gran dosis de deportes de todo tipo -por supuesto, deportes olímpicos- y una gran variedad de países para elegir. Vos mismo vas a poder representar a tu propio país en todas las competencias que hay, y dependerá de vos triunfar y obtener el premio mayor de los distintos eventos: la codiciada medalla de oro.

Los programadores de este game han apostado todo a él, ya que fue lanzado para cuatro sistemas diferentes: las máquinas de 32 bit Sony Playstation y Sega Saturn, y las de 16 bit Super Nintendo y Sega Genesis.

Se han creado muchos games basados en los Juegos Olímpicos, pero hasta la fecha, éste es el más espectacular y reproduce muy fielmente la sensación de los diferentes deportes incluidos, obvio, los más importantes.

Comienzan los juegos

Tener las manos en buen estado es la clave para ganar las diferentes competencias impuestas. ¿A qué nos referimos con esto? Bueno, los distintos eventos requieren una gran velocidad para oprimir los botones de tu control, ya sea para correr o adquirir potencia, entre otras cosas. Éste es el método más utilizado en este tipo de juegos.

En los sistemas de 32 bits podrás jugar de cuatro maneras diferentes: Olimpiadas, donde podrás participar en todas las competencias; Desafío, en donde elegirás las pruebas que más te gusten; Arcade, una forma de juego más sencilla; y Práctica, para entrenar y mejorar tus marcas.

En 16 bits hay 3 modos de juego: la Olimpiada, con las diez competencias disponibles; una competición de medida exactamente igual a "Desafío" para 32 bits; y el modo de Práctica.

También hay otras opciones interesantes. Podrán participar hasta ocho jugadores, los cuales elegirán su nacionalidad, el nombre de sus atletas y, además, optarán entre tres niveles de dificultad de juego. Y en el modo Head To Head, se podrán enfrentar dos jugadores simultáneamente.



LA ENTRADA EN CALOR

Como deducirás, las versiones de 32 bits son bastante superiores a las de 16 bits, pero solamente en gráficos y en sonido, ya que las cuatro poseen una espectacular y equilibrada jugabilidad, el factor más importante de un game exitoso. Los sistemas Saturn y Playstation han enriquecido ampliamente las calidad visual del game incluyendo cámaras rotativas, al igual que la auditiva, con una buenísima calidad gracias a que ambos se basan en CDs. El SNES y el Genesis tampoco se quedaron atrás, porque también cuentan con pequeñas pero interesantes opciones extra. El objetivo principal de los programadores fue el de divertir a gran cantidad de fanáticos del video game, especialmente del de deportes, de una manera simple y variada. ¿Cómo lo consiguieron? Empecemos por el control, que parece bastante sencillo. Uno se pregunta: ¿en este juego sólo hay que apretar rápido un botón? Si jugas, vas a poder comprobar que no es tan fácil, y que también tendrás que hacer distintos tipos de movimientos combinados. En las versiones de 32 bit, el control es más complejo, ya que el juego en general tiene un mayor grado de realismo e incluye muchísimos factores que hay que vigilar cuidadosamente en las competencias, como por ejemplo, el ángulo y dirección en lanzamientos y saltos, o la resistencia de los competidores. Estas versiones ofrecen un juego más completo y más complejo a la vez.



En esta pantalla podrás elegir el control que quieras para el sistema Playstation.

DE LLENO EN LOS JUEGOS.

Para que te puedas dar una idea, te mostraremos algunos de los deportes incluidos en estos Olympics Games:

-Cien metros llanos:
Esta prueba consiste en correr a lo largo de cien metros en forma recta por los distintos carriles delineados en la pista. Es la prueba de pura velocidad y agilidad de los dedos y los competidores. ¿Por qué de los dedos? Simplemente, porque no tenes que dejar de oprimir alternadamente los dos botones del pad destinados a que el jugador corra. El seguimiento de la cámara en las versiones de 32 bits es espectacular, logrando una recreación de lo que se vería en una transmisión televisiva. El seguimiento de la cámara en 16 bits es constantemente de costado.
Llegando a la meta, uno puede inclinarse hacia adelante apretando el pad direccional también hacia adelante. Con esto podrás obtener por lo menos algunas centésimas de segundo a tu favor, las cuales, en algunos casos, te podrán dar la victoria.

Esta es la llegada en 16 bits.

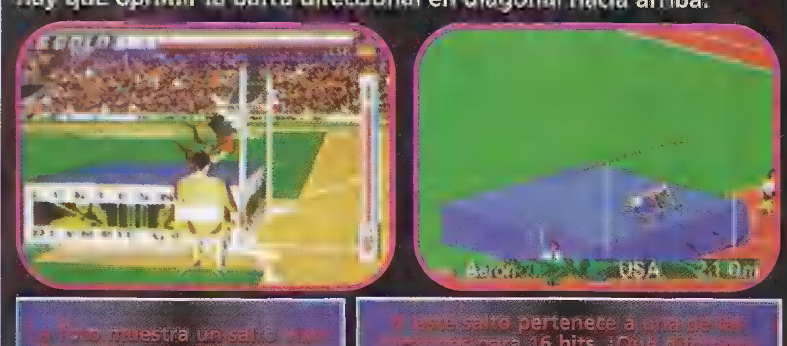
Aquí vemos el cambio de cámara que tienen las versiones de 32 bits.

-Lanzamiento de jabalina:
En este evento, se debe correr a lo largo de un carril preestablecido y lanzar la jabalina -una especie de lanza- lo más lejos que se pueda. En 32 bit hay que tener en cuenta tres factores para lograr un lanzamiento exitoso: potencia, dirección y ángulo, que se controlan con diferentes comandos. Como en las otras competencias, la cámara girará en torno a la acción, logrando captar todos los detalles del desarrollo del evento. En 16 bits, en cambio, todo es bastante más fácil.



Aquí vemos a un competidor en plena carrera antes de lanzar su jabalina.

-Salto en altura:
Como ya sabrás, en está prueba hay que saltar una marca delimitada con una valla a una determinada altura. Para lograrlo, el competidor se vale de su velocidad y agilidad. En las cuatro versiones, se debe tomar carrera oprimiendo los correspondientes botones, y un poco antes de llegar a la marca a saltar, en 32 bit hay que soltar los botones y oprimir un tercero cuando coincidan en altura dos barras de medida -una roja y una azul-; y en 16 bit hay que oprimir la barra direccional en diagonal hacia arriba.



La foto muestra un salto muy ... para el Playstation.

Y este salto pertenece a una de las versiones para 16 bits. ¡Qué diferencia gráfica!

-Lanzamiento de disco:
Ésta es una de las pruebas más difíciles, en la que se combinan, precisión y reflejos. Se basa en lanzar un disco lo más lejos posible, dando giros dentro de un área predeterminada rodeada en tres cuartas partes por un alambrado. En ambas versiones se incluye la velocidad de giro y el ángulo de tiro. Requiere mucha práctica.



[illegible]

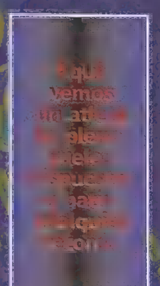
-Tiro con arco:
Aquí, tendrás que tirar con arco y flecha a un blanco que se sitúa delante tuyo. El objetivo del juego es el de sumar la mayor cantidad de puntos, que varían según el lugar en donde acertemos. Como en todas las competencias, las versiones de 32 bits tendrán más vistas y chiches que hacen al juego algo más complejo y real.



Esta es la versión a 16 bits de una de las mejores competencias del game.

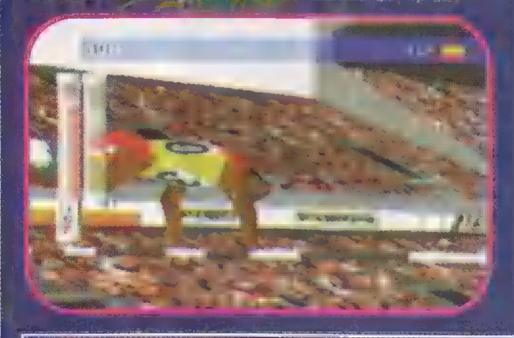
Salto en largo:
En esta competición, los jugadores tendrán que saltar, tomando anteriormente carrera, a una especie de arenero. En el lugar que caigan se tomará la marca, y el que obtenga la mayor, será el triunfador. Como en todas las pruebas, ¡tendrás que darle duro a los botoncitos!





Aquí vemos un atleta en pleno vuelo [illegible]

-Salto con pértiga:
Esta competición es igual que el salto en alto, pero el competidor se vale de una especie de caña flexible que lo ayuda a tomar más altura. Por supuesto que ésta es mucho mayor a la del salto en alto.



Esta es toda la acción que se vive en [illegible]

-Algunos de los otros deportes que incluye este fantástico game son:

Tiro al plato, en el cual, como el nombre lo indica, tendrás que disparar con una escopeta a unos discos que se lanzan al aire.

Ciento diez metros con vallas, en donde tendrás que correr a máxima velocidad 110 metros saltando vallas situadas a lo largo del camino.

Cuatrocientos metros, en donde deberás medir la resistencia de tu competidor, debido a lo extenso de la carrera.

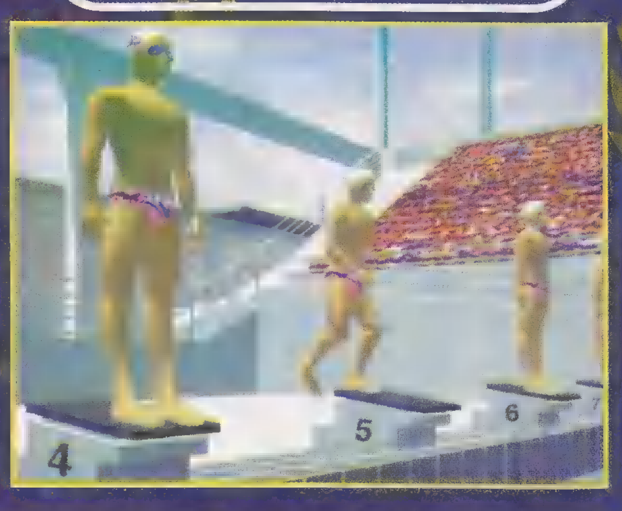
Levantamiento de pesas, en donde la fuerza es lo que cuenta, además de las demás posiciones y movimientos necesarios para lograr un levantamiento victorioso.

Esgrima, en el cual dos espadachines se enfrentan a un duelo de precisión y destreza.

Lanzamiento de martillo, muy parecido al lanzamiento de disco, con las diferencias que implica hacerlo con un martillo.

Cien metros libres, en el cual tendrás que nadar a lo largo de 100 metros utilizando el estilo que más te agrade.

Tiro rápido con pistola, que es un evento muy parecido al tiro al plato, pero con un grado más alto de reflejos, precisión y rapidez.



RUMBO AL PODIO.

Que más te podemos decir de este game. Si te gustan los deportes, no dudes en ir en busca de este game lo antes posible. No podemos darle un puntaje determinado al juego debido a que cada una de las versiones es muy distinta a la otra. Los Olympics Games son pura emoción cualquiera sea la máquina en la que decidas jugarlo.



LOS HÉROES NUNCA MUEREN...

Bienvenidos a esta nueva sección de Top Kids que, a partir de este número, dejamos formalmente inaugurada en la revista. Se trata de una doble página dedicada a héroes y villanos inmortales. Hoy les presentamos a dos míticas figuras del legendario Oeste norteamericano: Pat Garrett y Billy the Kid...

Hubo un tiempo en que todo se resolvía a punta de pistola. Las leyes, poco claras, muchas veces tenían poco que hacer frente a esos hombres de sombrero eternamente entornado. La fiebre del oro, atraía a la gente de las grandes ciudades del otro lado del mapa. El brillo dorado poblaba lentamente al Oeste americano.

Las diligencias recorrían los empinados caminos de montaña, oportunidad que aprovechaban algunos jinetes veloces que, a cara cubierta, demostraban saber cómo manejar un arma. Lentamente, algunos de estos hombres, comenzaron a convertirse en leyenda.

CON OLOR A POLVORA

Promediaba el siglo XIX cuando una viuda llamada Catherine Devine MacCarthy decidió abandonar su New York natal y trasladarse con sus tres hijos Henry, Joseph y Bridget hacia la costa del Pacífico. La prosperidad del Oeste era un hecho y la noticia se extendía a lo largo y a lo ancho de Norteamérica. La familia MacCarthy vivió en Kansas, Wichita y Nuevo México donde Henry MacCarthy cambió definitivamente su nombre primero por el de William Antrim y después, sencillamente como Billy, The Kid.

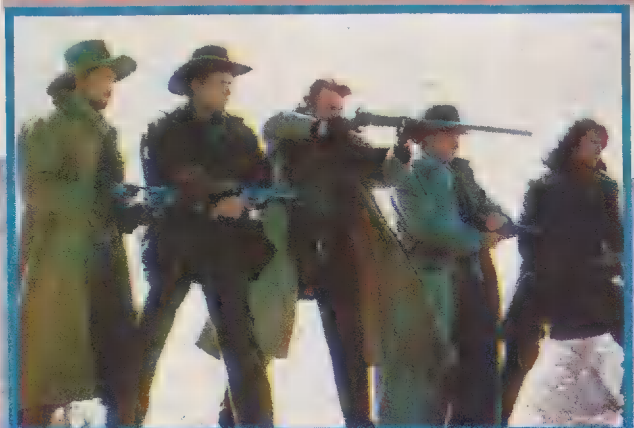
La leyenda le atribuyó a Billy -que debía su apodo a su rostro infantil con cierto aire de ingenuidad- exactamente 21 muertes, una por cada año de su vida... Aunque la historia dice que no fueron más de 6 los que murieron a causa del gatillo de su Colt 45 o de sus rifles Winchester.

¿POLI-LADRON?

Que Billy the Kid se dedicaba al asalto a mano armada comandando una banda de la cual era la máxima autoridad, no existe la menor duda. Pero el chico, además, tenía la obsesión de imponerse sobre otras pandillas que competían con él por "el negocio". Hombre de gestos parcos, acostumbraba, además, a actuar antes que advertir. Billy (a) William H. Bonney (a) Kid Antrim no amenazaba: disparaba si la víctima amagaba a oponer cualquier tipo de resistencia.

Claro que en muchos casos, las víctimas también tenían su historia. La ambición por el oro y el cuatrerismo eran moneda corriente por aquellos años en un ámbito donde, generalmente, la ley era la del más fuerte. No había amigos o enemigos: la gran mayoría peleaba todos contra todos y cuando Billy se cargaba a un poderoso hacendado, más de uno lo confundió con un nuevo Robin Hood, esta vez, con sombrero, pistola y un ágil caballo.

Este clima y este escenario, ayudaron a alimentar la leyenda de Billy quien, con los años y ayudado por Hollywood se convirtió en un mito; un mito que murió a manos de un villano...O en manos de alguien que le tocó jugar ese papel.



LA HISTORIA DE BILLY THE KID Y PAT GARRET HA CONOCIDO VARIAS VERSIONES CINEMATOGRÁFICAS. EN LA FOTO, VEMOS A LOS ACTORES QUE PROTAGONIZARON DEMASIADO JÓVENES PARA MORIR, TAMBIÉN CONOCIDA COMO JÓVENES PISTOLEROS BASADA EN LA LEYENDA DE ESTOS PERSONAJES.

... Y LOS VILLANOS TAMPOCO

PAT GARRETT: EL BRAZO DE LA LEY

Ni el pañuelo, ni la bandolera que llevaban en las caderas, diferenciaba a los hombres de ley de aquellos que consideraban lo ajeno como propio o, por lo menos, con derecho a tomarlo. Una estrella de seis puntas que a veces prendían de sus camisas ajadas, era la única señal que permitía identificarlos como la autoridad.
El robo de caballos era una de las máximas preocupaciones de Pat Garret, uno de los sheriffs del territorio de Nuevo México. Las muertes violentas que se producían a diario en todo el Oeste por esta razón -y por muchas otras que, en algunoas ocasiones ni los protagonistas tenían demasiado en claro- llevaron a Garret a abrazar la ley. Su fama de hombre de pocas palabras y prácticamente incorruptible, lo llevaron ante la presencia del mismísimo gobernador del condado, el general Lew Wallace.
¿La consigna? Atrapar a William Bonney y ofrecerle una amnistía, de ser necesario. Pero Billy the Kid era escurridizo y cuando finalmente Garrett pudo tenerlo tras las rejas, la esperanza de un perdón hacía rato que había desaparecido.

LA FUGA

Pero esta historia no hubiera tenido películas, libros ni poetas si una fuga no le hubiera dado acción, suspenso y sed de venganza.
Billy esperaba la horca tras las rejas desde que en diciembre de l880 Pat Garrett lo capturara luego del asesinato a un inglés al que, según dicen, Billy consideraba casi como su padre.
Pero las pruebas contra el chico eran contundentes y, en mayo de l881, la sentencia sería llevada a cabo.
Alguien escondió una pistola en la celda y Billy, tras disparar al guadián, huyó a refugiarse en las montañas.
Fue entonces cuando a Pat Garrett enlazar a Billy, se le convirtid en una obsesión.

Disparos de una sombra

Fue en Fort Summer, la noche del 15 de julio de 1881.
El sheriff demostraba ser un auténtico sabueso. Siguió la pista de Billy y no permitió que ningún otro lo acompañara la noche en que decidió capturarlo.
Billy the Kid estaba solo. Desde hacía casi dos meses, alejado de la acción. Sabía que la próxima vez en que Garrett lo pusiera tras las rejas, no tendría quizás la suerte de la oportunidad anterior.
Billy vivía de noche y esperaba a un tal Maxwell en la penumbra de un cuarto cerrado cuando caminando por el dormitorio creyó ver una sombra.
Al grito de "¿quién es?", le siguió un disparo...
...El de la colt 45, propiedad de Pat Garrett.

Victoria Aranda



TRY AGAIN

Comprendiendo los videogames

Te contamos todo acerca de la relación entre el mundo de los sueños y la elaboración de un game. Te explicamos cómo meterte en la piel de un programador para entender más a fondo lo que ellos deben tener en cuenta en la etapa de producción.

VIDEO GAME DEL MES
Playstation

Crash Badicot

...En noviembre llega la revolución a tu Playstation con el game que lo cambiará todo. Gráficamente hablando, no hay nada para este sistema que pueda llegar a superarlo. Ahora bien, para saber si la jugabilidad pasa la prueba o no, tendrás que esperar hasta noviembre. Empezá a contar los días.



INFORME ESPECIAL

Pilotwins, del Nintendo 64

El mundo de los 64 bits te lleva a los mundos mejores logrados que los de cualquier game anteriormente lanzados. Preparate para experimentar verdaderas sensaciones de vuelo en los distintos vehículos de las diferentes modalidades de juego.



Video Game del mes -PC

Starfighter 3000

Otro simulador para PC. Esta vez, el game se desarrolla en el año 3037 y el protagonista deberá sortear más de 60 misiones. El juego de noviembre de PC es imperdible, pero si querés saber más, no te va a quedar otra que consultar la próxima Top Kids, un número fundamental de tu colección.

Colaborá con Top Kids

Los invitamos a que nos escriban acerca de trucos, juegos, consolas o sobre todo aquello que se les ocurra. ¿Para qué? Para que puedan colaborar con Top Kids y convertirse, durante un mes, en uno de nuestros expertos. Si te interesa la propuesta, escribinos a Pinto 3574 (1429) Capital, bajo el título: Top Kids, la página del lector.

Y además: Top Questions, todas las dudas y todas las respuestas. Todo el Battlewave, cerca ya de un sorpresivo desenlace y los mejores trucos para todas las consolas en Top Tricks.

A la espera de los OUNIS

HASTA EL 20 DE ESTE MES, TENÉS TIEMPO PARA ENVIARNOS TU COMIC Y PARTICIPAR DE NUESTRO TERCER CONCURSO DE HISTORIETAS, ESTA VEZ CON LA CIENCIA FICCIÓN COMO TEMÁTICA. COMO SIEMPRE, EL PREMIO SERÁ DE 200 $ EN EFECTIVO, ADEMÁS DE LA PUBLICACIÓN DE LA OBRA. SI EL NÚMERO PASADO TE PERDISTE LAS BASES, LAS REPETIMOS EN LAS PRÓXIMAS LÍNEAS PARA QUE AFILES EL LÁPIZ, TE PONGAS YA A DIBUJAR Y NOS ENVÍES TU OBRA A PINTO 3574 (1429) CAPITAL.

BASES

1.- Tendrá que ser a color, de dos páginas y de no menos de 12 cuadros.

2.- El tema es la ciencia ficción. Los concursantes podrán presentar su guión original o, si así lo desean, adaptar un guión clásico de ciencia ficción (El día de la Independencia, por darte un ejemplo) al formato de comic.

3.- Podés usar la técnica que se te ocurra aunque te recomendamos no utilizar lápices debido a que cuando llega el momento de imprimirlos, no salen bien en la revista. ¡Ah! Y ojo con las faltas de ortografía: es muy difícil corregir un comic.

4.- Deberán ser originales. Con esto queremos decir que no se aceptarán fotocopias color. El autor cederá todos los derechos de publicación y en lo que se refiere a las historietas enviadas, no serán devueltas una vez entregadas.

5.- La última fecha de entrega es el 20 de octubre. Buena suerte.

¡Más premios!

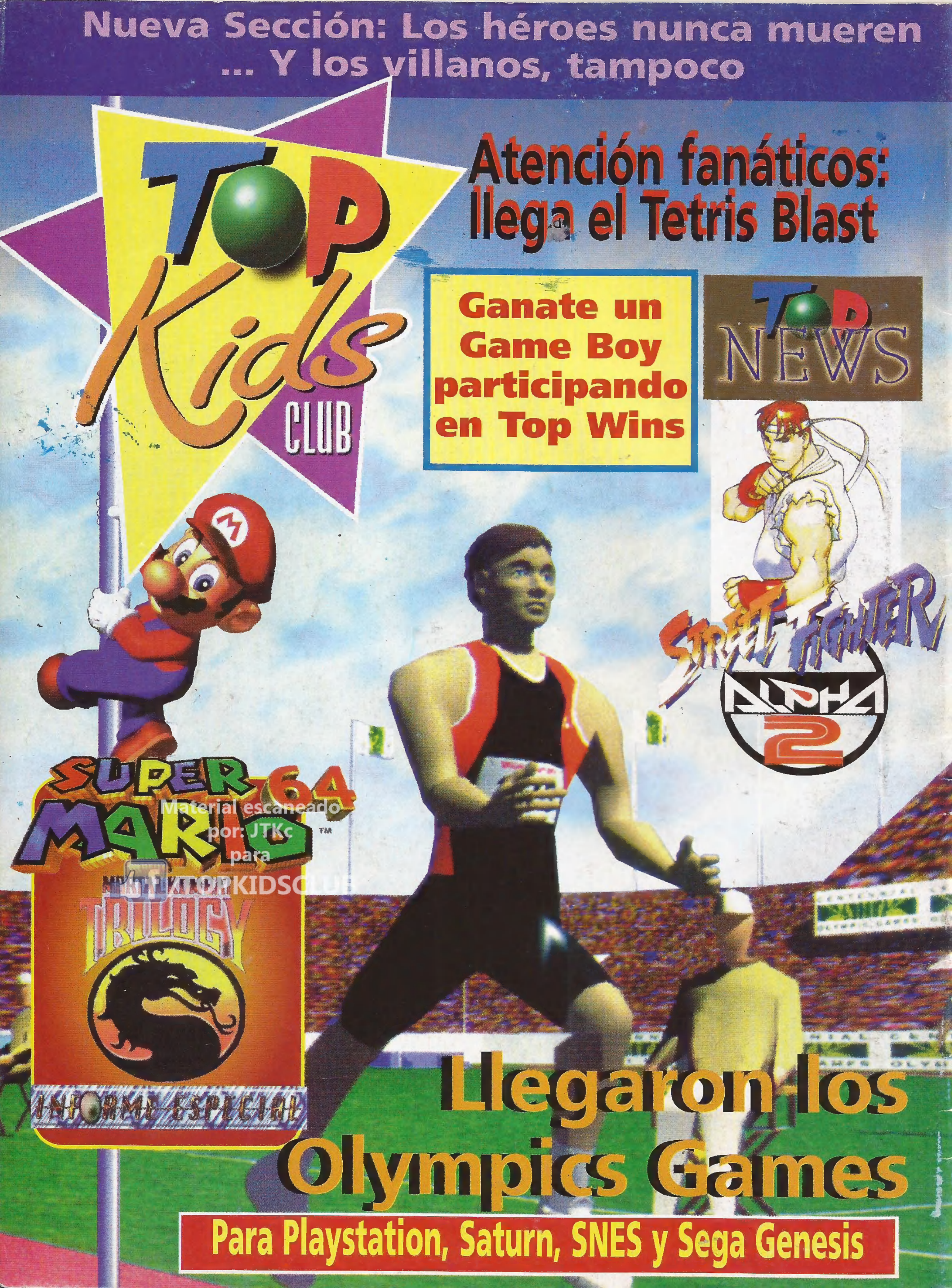
Este tercer certamen se viene con más premios. Los diez primeros comics con mención se ganarán un juego de mesa (el Inidicios, Taboo o Pictionary Party, por ejemplo). El que obtenga la primera mención verá, además, su historieta publicada durante el mes de diciembre. Como última novedad de este certamen, les contamos que un lector de Top Kids, Patricio Alcalde, formará en esta oportunidad parte del jurado. Exitos y pónganse ya a dibujar.

Aquí el ganador

Luciano Vecchio, primer premio del concurso anterior, pasó por la redacción de Top Kids a recibir su premio. Aquí vemos las fotos de tan emocionante momento donde nuestro historietista se llevó sus 200 $ de mano de uno de nuestros fieles lectores.







Nueva Sección: Los héroes nunca mueren
... Y los villanos, tampoco
Top Kids Club
Atención fanáticos: llega el Tetris Blast
Ganate un Game Boy participando en Top Wins
Top News
Street Fighter Alpha 2
Super Mario 64
Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB
Trilogy
Informe Especial
Llegaron los Olympics Games
Para Playstation, Saturn, SNES y Sega Genesis